
HÉROS&
DRAGONS
CADRE DE CAMPAGNE
Conseils au MJ & Alarian





Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme : Tête Brûlée

Coordination du playtest : Thomas Robert

Comité technique : Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Thomas Robert

Auteurs : Pierre Balandier, Denis Beck, Thomas Berjoan, Coralie David, Romain d'Huissier, Julien Dutel, Etienne Goos, Gaël Gourjon, Didier Guisérix, Jérôme Larré, Tristan Lhomme, Géraud Myvyrrian G, Cyril Perniceni, Philippe Rat, Thomas Robert, Olivier Rousselin, Kristoff Valla.

Traduction SRD : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas

Relectures : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, David Burckle, Roxanne Collet, Damien Coltice, Julien Dutel, Loïs Emmanuel Meyer, Géraud Myvyrrian G, Aurélie Pesséas, Thomas Robert

Relectures techniques : Julien Baerenzung, Timothée Bossin, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Etienne Goos, John Lebouteiller, Christian Louron, Cyril Perniceni, François Portalis, Olivier Rousselin, Laurent Séré,

Merci à notre formidable équipe de playtesteurs et à leurs joueurs :
Julien Baerenzung, Stéphane Bezier, Timothée Bossin, Laurent Cabanes, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Olivier Couespel, Guillaume Devaux, Mohamed Douari, Frédéric Dupuis, Jérome Gaudel, Etienne Goos, Julien Hezette, Didier Kurth, Rémy Lagarre, John Lebouteiller, Christian Louron, Franck Martineau, Vincent Masson, Franck Mercier, Cédric Moisan, Aymeric Panhalleux, Cyril Perniceni, Gilles Plantin, François Portalis, Juan-Antonio Quintanilla, Olivier Rousselin, Laurent Séré, Pierre Staron, Dominique Suchaire.

Direction artistique : Tête Brûlée
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Jérôme Cordier, Laura Hoffmann

Illustration de couverture : Matthew Cowdery
Illustrations intérieures : David Chapoulet, Steph Cornu, Matthew Cowdery, Benjamin Giletti, Aurore Folny, Jems, Laurent Miny, Éric Noisette, Ludovic Sanson, Guillaume Tavernier, Grégoire Veauléger

Édité par **Black Book Éditions**, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, FRANCE
Imprimé en XXXXX
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : XXX-X-XXXXX-XXX-X
ISBN (version limitée) : XXX-X-XXXXX-XXX-X
ISBN (poche) : XXX-X-XXXXX-XXX-X
ISBN (PDF) : XXX-X-XXXXX-XXX-X





Table des matières

INTRODUCTION



Si vous venez d'ouvrir ce livre, c'est que vous vous destinez à devenir Meneur de jeu (MJ) à ***Héros & Dragons***. Simple joueur, passe donc ton chemin immédiatement et remets cet ouvrage au premier MJ compétent ! Pour les autres, vous êtes à la bonne adresse. Le Meneur de jeu est un joueur qui tient un rôle à part au cours d'une partie de jeu de rôle. Un rôle à la fois plus large, plus central, mais aussi plus amusant ! Un rôle qui permet un investissement pratiquement sans limite : un MJ peut se contenter en effet de faire jouer en une fois une simple aventure créée par quelqu'un d'autre et publiée dans le commerce, mais il peut aussi écrire lui-même ses scénarios, son cadre de campagne ou un univers tout entier, et faire jouer ainsi une formidable saga pendant des années !

Ce livre s'adresse donc au Meneur de jeu et propose différents outils selon les envies du MJ : du plus simple au plus étoffé. Pour mener à bien une partie, le MJ doit déjà maîtriser convenablement les règles essentielles du jeu, déclinées dans le *Manuel des règles*. De plus, le livre *Créatures & Opposition* est un complément indispensable pour donner du fil à retordre à vos joueurs en cours de partie.

Pour un Meneur de jeu totalement débutant, qui souhaiterait commencer en douceur, la *Boîte d'initiation* ***Héros & Dragons*** propose une méthode très progressive pour se familiariser très facilement avec le rôle pour ses premières parties.

Qu'est-ce qu'un Meneur de jeu ?

Le Meneur de jeu occupe une place essentielle dans une partie de jeu de rôle. Ses attributions sont multiples, ce qui fait tout le sel de la fonction mais qui peut également paraître intimidant vu de l'extérieur quand on ne l'a jamais expérimenté.

Metteur en scène

Le MJ est tout d'abord celui qui propose l'histoire et la met en scène pour les joueurs. Il peut s'agir d'un scénario court pour une séance de quelques heures ou d'une campagne de plusieurs centaines d'heures de jeu. Avant de se lancer, le MJ a préparé son scénario, d'une façon ou d'une autre. Soit il l'a acheté déjà écrit, et il l'a lu attentivement pour en connaître suffisamment bien les tenants et les aboutissants avant de la proposer à ses joueurs, soit il l'a parfois écrit lui-même. Toutes les solutions intermédiaires sont également possibles. Les MJ sont souvent des individus qui aiment bricoler, ajuster, reprendre, adapter.

Conteur

Ensuite, le MJ est un conteur, celui qui pose l'ambiance de la partie, qui met les joueurs dans une atmosphère particulière par ses descriptions, sa façon de parler, de rythmer la partie, d'interpréter ses personnages. Il peut aussi choisir un lieu, une ambiance musicale et des lumières appropriées à la partie.

Joueur

Il est aussi un joueur actif à la table : de la même façon que les joueurs font vivre les PJ autour de la table, le MJ incarne les PNJ, les figurants, les monstres, les ennemis, les amis que croisent les héros au cours de leurs aventures, etc. Si c'est le style de jeu qu'affectionne la table, le MJ est donc lui aussi par moments un acteur.

Quoi qu'il arrive et quel que soit le style de jeu choisit, un MJ doit aussi présenter de solides capacités d'improvisation. Il est bien rare que les joueurs ne fassent pas dévier un scénario d'une façon imprévue – c'est aussi ce qui fait le sel du jeu de rôle – et il est impossible d'avoir paré à toutes les éventualités. Donc il faut savoir rebondir en souplesse et en cohérence avec ce qui avait été écrit au départ.

Arbitre

Le Meneur de jeu est aussi l'arbitre d'une partie, le garant des règles, celui qui tranche quand il le faut, qui oriente le jeu, demande les jets de dés quand il les estime nécessaires, apprécie certaines situations, donne des bonus ou inflige des malus sur les jets, accorde par exemple un *avantage* ou un *désavantage*.

En tant que MJ, il est important de savoir quelles facettes de l'activité vous plaisent le plus pour tenter, au cours de vos parties, de les mettre en avant. Pour le MJ comme pour les joueurs, ce qui devrait toujours passer avant tout, c'est le plaisir partagé et l'amusement autour de la table de jeu.

Sommaire détaillé de ce livre

Ce livre s'articule autour de trois grandes parties. La première, *Conseils au MJ*, est un guide qui propose de vous accompagner dans votre pratique. Ces conseils suivent un mouvement progressif, en partant de votre première partie jusqu'à la création de votre multivers.

Ensuite, vous trouverez *Secrets de MJ*, avec notamment une grosse section consacrée aux trésors et aux objets magiques, ces artefacts que les joueurs aiment tant. La section abrite également une série de conseils sur la maîtrise du jeu en cours de partie.

Enfin, le livre accueille aussi *Alarian*, un univers de campagne complet pour vous lancer dès à présent dans des aventures qui peuvent bénéficier de la profondeur, de l'épaisseur et du réalisme d'un royaume médiéval-fantastique cohérent et ludique, où chaque page recèle des pistes d'aventures passionnantes.

Conseils au MJ

Chapitre 1, Créer sa table de jeu, décline les notions élémentaires pour maîtriser sa première partie de ***Héros & Dragons***. Les conseils indispensables, le rôle du MJ, ce qu'il faut faire et éviter avant, pendant et après sa première partie. Le chapitre propose également une section pour pousser plus loin les réflexions sur les attentes de chacun et la façon de créer un climat et des règles pour que tout le monde s'amuse.

Chapitre 2, Créer son scénario, propose une présentation brève des différentes structures de scénario les plus courantes, du scénario linéaire au bac-à-sable. Ensuite, le MJ peut faire son marché parmi des tables proposant un grand nombre de pistes et d'événements pour construire des intrigues passionnantes, épiques, retorses ou surprenantes, ainsi qu'un guide pour donner de l'épaisseur à ses PNJ marquants. Un exemple est d'ailleurs décliné au fil du chapitre et constitue au final le synopsis détaillé d'une aventure pratiquement prête à jouer.

Chapitre 3, Créer son environnement, étend le champ des possibles. Un scénario s'appuie parfois très fortement sur un contexte, un lieu ou une région. Comme pour le chapitre 2, ce chapitre propose très largement des tables et des conseils pour animer les trois types d'environnement les plus courants du jeu : le « *donjon* », terme qui désigne les complexes intérieurs, la nature et la ville. Parfois, l'environnement en soi suffit à donner vie à des aventures mémorables.

Chapitre 4, Créer son monde, invite le MJ à créer sa propre campagne, et par extension son propre univers de campagne et donc, finalement, un monde et un univers qui correspondent à ses goûts et à ceux de ses joueurs. De plus, ce chapitre donne également des conseils sur la façon de gérer les demandes des joueurs vis-à-vis de leurs PJ pour tout ce qui se passe entre les aventures et donc en dehors de sessions de jeu : progression des personnages, demandes particulières, etc.

Secrets de MJ

Chapitre 5, Les trésors, renferme l'objet du fantasme de la plupart des joueurs : les objets magiques ! Récompenses ultimes des joueurs et élément essentiel du jeu dans la progression des PJ, seul le MJ est autorisé à parcourir ces pages.

Chapitre 6, Secrets de maîtrise, offre une série de conseils sur la façon de mener le jeu autour de la table : quand ignorer le résultat du dé, pourquoi donner un *avantage*, comment évaluer certaines situations potentiellement tendues, etc.

Alarian

Le royaume d'Alarian mériterait un ouvrage à lui seul. L'histoire, la géographie, la religion, sept provinces détaillées, des cartes, des lieux, des événements, des PNJ, des synopsis de scénarios, la trame d'une grande campagne épique, vous avez là le cadre pour des centaines d'heures de jeu.



« Madame, messieurs, merci d'avoir honoré mon invitation », lâche le vieux nain dans une volute de fumée d'un tabac aux senteurs de cuir fumé. « Nous voici réunis pour une périlleuse entreprise que j'espère rémunératrice... »



1: CRÉER SA TABLE DE JEU

Passer de l'autre côté… de l'écran

Que vous soyez un maître de jeu confirmé, un joueur de jeu de rôle poussé par ses camarades à devenir Meneur de jeu, ou un véritable novice, vous avez envie de passer derrière l'écran du MJ. Bienvenue à vous. Nous sommes là pour vous aider et vous guider, en douceur.

Le rôle du MJ

Le Meneur de jeu est le pivot d'une table de jeu de rôle. Il est sans conteste le joueur le plus investi de la table. Là où l'attention des joueurs dans le jeu se concentre sur leur personnage-joueur, le MJ est un touche-à-tout qui jongle avec de multiples casquettes.

Préparation

Pour un MJ, le jeu commence bien avant le début de la partie. Bien souvent, le temps de préparation minimum d'une partie, même quand le scénario a été acheté dans le commerce, dépasse le temps joué autour de la table. Le manque de préparation est souvent la pire chose qui puisse arriver à un MJ. Évidemment, si le meneur entreprend de tout inventer lui-même, le scénario, le cadre de campagne et son univers de jeu, il est alors là impossible de compter les heures de préparation que cela représente. Mais le plaisir est souvent proportionnel. Souvent, ce temps passé en amont des parties peut apparaître comme un rôle contraignant, mais la plupart des MJ qui consacrent un temps important à ce moment le font parce qu'ils en tirent un véritable plaisir. La phase créative, la liberté, la préparation et l'anticipation des réactions des joueurs constituent une part essentielle des joies d'être MJ.

Immersion

Le MJ, un peu comme un professeur dans un cours, est celui sur qui repose, en tout cas au début, l'ambiance de jeu autour de la table. Il est responsable, par ses descriptions, la façon dont il incarne ses personnages et dont il sollicite les autres, de l'immersion des joueurs autour de la table. Cela peut se faire de différentes façons, selon les qualités du MJ et ce que la table attend du jeu. Certains MJ sont de formidables conteurs, capable de faire voyager l'imagination en quelques mots. D'autres sont des amuseurs, des acteurs, capables de faire vivre leurs PNJ de façon plus vraie que nature. D'autres encore attachent une importance particulière la préparation de la table, avec des accessoires (un vieux chandelier et quelques bougies changent immédiatement une ambiance), de la musique, un lieu calme…

Médiation

Le MJ peut se définir comme un arbitre du jeu. Rappelons tout de même qu'en JdR, personne ne gagne ou ne perd. Ni les joueurs, ni les monstres, ni le MJ. Mais, dans l'interprétation des règles, dans l'arbitrage parfois quand un point de désaccord apparaît à la table, entre deux joueurs ou entre un joueur et le MJ, c'est la responsabilité du MJ de trancher. Il doit donc bien connaître les règles, même si rien n'interdit – au contraire – de s'appuyer sur la connaissance pointue d'un joueur de la règle. Mais en aucun cas une connaissance supérieure de tel ou tel point de règle ne justifie d'outrepasser l'autorité du MJ. Avec des nouveaux joueurs ou des joueurs à l'expérience du jeu disparate, le Meneur doit aussi être un appui et savoir faire preuve de pédagogie.

Les conseils élémentaires

Avant la première partie

Le matériel

Ne négligez pas l'organisation matérielle. Laissées en suspens, ces questions peuvent devenir très parasites. Comme pour toute activité sociale, avoir défini à l'avance qui vient, à quelle heure et s'y tenir est fondamental. Choisissez aussi le lieu de votre partie avec soin. Une grande table pour que chacun ait de la place pour son matériel, un lieu où vous serez au calme et où vous aurez tout loisir de faire un peu de bruit, de vous exprimer est toujours un plus. Réglez également les questions pratiques : que va-t-on manger et boire, qui apporte quoi ? N'hésitez pas à déléguer certaines de ces tâches à vos joueurs. Le MJ est déjà très investi dans le jeu, il est souhaitable que les autres membres de la table donnent un coup de main.

Assurez-vous de disposer du matériel nécessaire :

Le *Manuel des règles* : le MJ a besoin d'un exemplaire très souvent, il est agréable que les joueurs en possèdent également une copie pour éviter les allers-retours.



Les livres annexes : *Créatures & opposition* est bien souvent indispensable au MJ pour le scénario, et les éventuels suppléments de contexte ou de règles qui seront nécessaires en jeu.

Les dés : l'idéal est que chaque joueur, MJ compris, dispose de ses propres dés pour ne pas ralentir les phases de jeu où on utilise souvent (en combat, par exemple) ces accessoires indispensables.

De quoi écrire : joueurs comme MJ ont besoin de papier libre, gommes et crayons pour prendre des notes sur la partie, s'échanger des infos et tenir le compte pour les PNJ comme pour les PJ d'éléments de jeu comme les points de vie, les sorts, etc. Vous trouverez tout cela, et aussi un kit de combat idéal pour la gestion de cette phase de jeu, dans le *Kit du MJ Casus Belli*.

Accessoires : tableau effaçable, marqueur, figurines, pour représenter les scènes d'action, cartes, illustrations, musique, lumière, tout ce qui peut favoriser l'immersion de vos joueurs au cours de la partie est bon à prendre. Attention à ne pas vous lancer dans quelque chose que vous ne maîtrisez pas (enchaînement de la musique) ou à passer trop de temps sur le dessin du plan de l'auberge. La chute dans le rythme de la partie peut s'en ressentir et le bénéfice de l'opération pour le plaisir de la table pourrait s'avérer nul.



Prêts ?

Assurez-vous que les joueurs aient leur fiche de personnage à l'avance, que ce soient des créations ou des personnages pré-tirés. Dans l'idéal, vous avez pu échanger avec eux avant le début de la partie pour régler les derniers détails. Souvent, avant de débuter une campagne ou un nouveau jeu de rôle, la première réunion de la table de jeu peut être dédiée à la création de personnage. Il est impératif pour vous d'être attentif à cette étape, une partie essentielle de votre préparation repose sur la bonne connaissance de votre groupe de PJ, leurs capacités, leurs forces et surtout leurs faiblesses. Parfois, un sort ou une capacité spéciale peuvent faire basculer une scène, et c'est très bien ainsi. Il ne faudrait toutefois pas que cela puisse vous prendre au dépourvu et remette en cause une articulation essentielle de votre scénario.

De votre côté, assurez-vous de bien connaître votre scénario. Le minimum de préparation sur lequel s'accordent les experts est d'avoir lu le scénario entièrement deux fois, dans le cas où il s'agit d'une aventure publiée bien construite, clef en main, avec tous les renseignements à portée de main. C'est un peu plus facile quand il s'agit d'une aventure sortie de votre imagination, car le travail de création implique nécessairement une bonne connaissance de l'intrigue. Bien entendu, un manque de préparation n'empêche pas de jouer. Mais le fait d'avoir à chercher dans ses notes en permanence pour réagir à la moindre initiative ou question des joueurs peut totalement détruire la dynamique d'une séance et casser l'intérêt de vos joueurs.

Les points-clés

Il est notamment très important d'avoir les idées claires sur les points-clés du scénario : les PNJ ou monstres principaux : leur motivation, la façon dont vous voulez les faire vivre à la table (réfléchissez à une façon de parler, un tic de langage, une phrase-choc ou même un accessoire) mais aussi leurs capacités techniques : dans votre tête, jouez un affrontement avec le groupe, réfléchissez à la façon dont vous pouvez jouer si la situation se présente. Quel sort le nécromant lancera-t-il en premier ? Quelle est sa routine matinale de protection ? À quel moment boit-il sa *potion d'invisibilité* ?

Il en va de même pour le ou les lieux importants de l'aventure. Si les PJ doivent s'échapper d'une prison ? Vous devez connaître toutes les issues par cœur, l'endroit où se trouvent les gardiens et l'identité des PNJ dans les deux cellules voisines à celle de vos héros ? Les PJ explorent un tombeau oublié ? Vous devez connaître l'emplacement exact des deux pièges ainsi que celui du passage secret menant au coffre.

Tournants dramatiques

Si votre scénario déroule le fil d'une histoire en train de se jouer, vous devez en maîtriser les tournants dramatiques. Au cours d'une d'une enquête sur un tueur en série, à quel moment le psychopathe passe-t-il à nouveau à l'action ? Vos PJ sont des éclaireurs en territoire ennemi ? Votre responsabilité est de savoir à quel moment l'armée ennemie se mettra à nouveau en route si leur chef n'a pas été maîtrisé. Les PJ sont engagés par le seigneur d'une ville où la révolte gronde ? Leurs actions et leur attitude auprès de la population aussi aura un impact sur le niveau de mécontentement des gens. Les objectifs et les moyens de chaque partie – le seigneur en place, les activistes rebelles, le baron voisin qui guette la faille, la population écrasée de taxes – doivent être suffisamment connus de vous pour pouvoir ajuster les réactions de chacun en fonction des actions des héros.

Dernier exercice de préparation, révisez quelques règles-clés pour votre histoire. L'histoire se passe au bord de l'eau ? Relisez les règles de natation, de combat aquatique. Les PJ ont toutes les chances de croiser un lanceur de sort ? Relisez attentivement les quelques sorts que le PNJ possède et que vous n'avez pas l'habi-

tude de jouer. Sinon, dans le feu du combat, vous vous rabattrez sur ceux que vous connaissez.

Pendant la partie

Décrivez

Prenez le temps de bien décrire les scènes où vous plongez les personnages. C'est par cet outil que vous ferez naître des images mentales fortes dans l'esprit de vos joueurs.

Faites appel aux cinq sens des joueurs. « *Vous progressez dans la forêt. Il fait très sombre, la lumière perce à peine la canopée des arbres (vue). Le sol est détrempé et chacun de vos pas s'enfonce de quelques centimètres dans un terreau humide (toucher). L'averse d'automne, lourde et glacée, provoque en frappant les feuilles un bruit de fond qui masque la moindre parole à plus de cinq mètres (ouïe). Une odeur de décomposition et de végétal envahit vos narines (odorat).* »

N'hésitez pas à avoir recours à des références partagées par toute la table pour densifier rapidement vos descriptions. *« Le bâtiment était colossal, un peu comme l'école de magie de Harry Potter, vous voyez ? » « La fille en armure est véritablement impressionnante, elle dépasse la plupart des autres chevaliers en taille, un peu comme Brienne de Tarth dans Le Trône de fer. »*

Soyez précis. Les joueurs, une fois les décors posés, vont prendre des décisions à partir de vos descriptions. Si des éléments sont déterminants pour la scène à venir, donnez-leur la bonne information. Par exemple, si le pont de corde au-dessus de la gorge où va avoir lieu l'attaque des manticores fait 30 mètres de long, pensez à préciser qu'il est « *très long* », sans quoi vos joueurs pourraient vous reprocher de ne pas l'avoir fait au moment où il seront dans la panade.

Laissez faire

Une fois vos descriptions posées, laissez la main aux joueurs. La magie du jeu de rôle s'opère dans l'esprit des joueurs au moment où le MJ prononce cette phrase pour la première fois : « Que faites-vous ? » D'ailleurs, un MJ n'utilise jamais trop souvent cette phrase. Prenez le temps de dire ce que vous avez à dire mais ensuite, invitez vos joueurs à prendre la main. Des variantes existent : « Qui fait quoi ? » « Qu'avez-vous dans les mains ? ». Ne posez pas uniquement ce genre de questions quand l'enjeu est important, sinon, ce genre de question deviendra comme une balise d'alerte pour les joueurs. Gardez-les sur le qui-vive, surprenez-les.

En jeu de rôle, une séquence de jeu peut être modélisée ainsi :

Description du MJ
« Que faites-vous ? »
Actions des joueurs et résolution
Description du MJ…

Gérez le rythme et le temps

Pour un MJ, il n'est pas désagréable de s'effacer ou d'être le spectateur d'une discussion entre les joueurs. Parfois, c'est un excellent signe que le jeu a pris et que les joueurs sont actifs. Mais il est également de votre responsabilité d'intervenir à certains moments pour inviter vos joueurs à agir ou pour faire avancer l'histoire. *« Très bien, cela fait une demi-heure en temps réel que vous discutez de votre plan d'attaque du repère des bandits, maintenant, dites-moi ce que vos personnages font. »* Comme dans un film, le rythme est primordial dans une partie de jeu de rôle. Si vos joueurs patinent, ne savent que faire ni où aller, et ne sont pas très actifs, le risque d'une partie « qui coince » est grand. Il faut absolument éviter ce genre de problème. Prévoyez toujours un PNJ ou un événement qui permet de combler ce temps mort et de relancer les joueurs sur une piste ou de les mettre à nouveau en mouvement.

Par exemple, l'enquête des héros patine. Ils ont raté les deux premiers indices et ne savent plus où aller ni qui interroger. Faites les suivre moyennement discrètement par un sbire qui se fera repérer et appréhender après une poursuite ou un combat, et c'est ce personnage qui donnera l'indice que les PJ ont raté au préalable.

Accélérer ou ralentir

En tant que MJ, vous êtes le seul autour de la table à avoir une vision d'ensemble de l'histoire. Le temps se gère également en temps réel. Sur une partie d'un soir, il faut parfois savoir accélérer le rythme pour conclure à temps, quitte à sacrifier une scène, un combat ou un dialogue. Si vous n'y tenez vraiment pas, et que la table est d'accord pour se retrouver à nouveau, réfléchissez au bon moment pour couper la partie. Ne commencez pas le combat final à 23h45 alors que les joueurs doivent absolument arrêter à minuit pour diverses raisons (travail le lendemain, métro à prendre, etc.) Dans les séries télévisées, on parle de « cliffhanger », le moment où on laisse le héros accroché par une phalange au balcon du quinzième étage, au dessus du vide, avec le grand méchant qui s'approche de lui. La tension est à son comble. Va-t-il s'en sortir ? Appliquez ce principe à vos parties.

« Vous regagnez vos chambres à l'auberge en repensant aux éléments de l'enquête qui avance bien. Après avoir mis en place le tour de garde, vous vous laissez aller au confort de vos lits. Quand tout à coup, au milieu de la nuit, tout proche de vous, peut être dans votre chambre ou dans le couloir, un hurlement retentit ! (Suspense) La suite à la prochaine partie ! »

Après la partie

Parfois, les joueurs se séparent vite après la partie pour des raisons matérielles. Et pourtant, après le clap de fin, il y a encore souvent de nombreuses choses à faire. Si le scénario a été terminé, il est toujours intéressant de garder un peu de temps pour les choses suivantes : le MJ attribue les points d'expérience et peut justifier certains de ses choix. Les joueurs peuvent également avoir besoin de temps pour partager les trésors gagnés par le groupe. Ces petits réglages techniques sont très importants pour certains joueurs. Ne les négligez pas. Soyez également disponibles pour répondre à leurs questions. Le fait que ces questions restent en suspens peut entraver l'intérêt d'un joueur pour son PJ et l'empêcher de se projeter dans l'évolution de son personnage. Mettez-vous à leur place et gardez un peu d'énergie pour cette phase.

Surtout, il est important, notamment pour une table qui vient de se former, avec un MJ et des joueurs qui débutent, de débriefer la partie après coup. Que chacun puisse identifier les moments forts, les moments réussis, que le MJ puisse livrer quelques secrets de l'histoire, quelques scènes coupées au montage, prenne le temps d'expliquer des motivations de PNJ ou des ressorts de l'intrigue qui peuvent rester parfois un peu flous au cours du jeu. « *Refaire le match* » est parfois tout aussi plaisant que la partie elle-même.

De plus, cette pratique permet également d'identifier immédiatement des choses, des comportements, un point de règle, une attitude, qui ont pu poser problème à l'un des joueurs au cours du scénario. En parler rapidement et avec toute la table est le meilleur moyen de se mettre d'accord et de trouver une solution au problème.

Pour aller plus loin

Les différents types de joueurs

Vos joueurs veulent vivre des aventures ? De quoi parlent-ils ? Comment choisir les différentes situations de jeu auxquelles confronter leurs personnages ? Veulent-ils tous la même chose ? Est-ce que ce qui amuse les uns n'ennuie pas les autres ?

Vous trouverez ci-après une typologie des grandes catégories de joueurs avec, pour chacun, le type de situations à privilégier et des idées concrètes pour leur faire plaisir. Bien sûr, aucun joueur ne correspond exactement à un profil précis et tous évoluent avec le temps. Mais si vous y reconnaissez même un peu vos camarades, cela devrait vous aider.

Ne cherchez pas à satisfaire tout le monde à chaque séance. Saupoudrez vos parties de quelques-unes de ces situations, en évitant de toujours privilégier les mêmes joueurs.

Chacun y trouvera son compte.

L'aventurier

Féroce guerrier, archer ou mage aux sorts spectaculaires, il aime l'action et en prendre plein les yeux. Peu importe la scène, tant qu'elle est épique : une belle bataille, un carnaval endiablé, une traversée en pleine tempête.

Quelles situations ?

» Des combats hauts en couleur, avec des adversaires impressionnants.
» Des décors grandioses (mer déchaînée, immense piège à la mécanique complexe, marché bondé, etc.)
» De l'action, oui, mais de l'action variée : combats contre une horde ou un ennemi surpuissant, courses-poursuites, catastrophes naturelles, incendies, etc.

Quelles récompenses ?

» Insistez sur les conséquences de ses actions, positives comme négatives, notamment dans les moments de grande tension : le sort projette son adversaire contre le mur et fissure ce dernier, le mât du bateau grince alors qu'il grimpe dessus.
» Faites réagir l'univers à leurs coups d'éclat : les PNJ retiennent leur souffle, les félicitent, ont entendu parler d'eux, le gobelin est terrifié par leurs prouesses.
» Lorsque les PJ sont confrontés à une scène d'action, faites-vous une liste de mots-clés à inclure dans vos descriptions pour les rendre encore plus grandioses (éclairs éblouissants, sifflement du vent, rempart qui s'écroule, mouvement de foules dans la cité, etc.). Prévoyez de quoi interpeller tous leurs sens : l'haleine fétide d'un troll et son hurlement qui fait trembler le sol avant qu'il ne frappe, les protestations des passants et les odeurs du port dans lequel ils poursuivent un espion…

L'éloquent

Il aime discuter avec ses camarades, qu'il incarne son personnage s'adressant à quelqu'un, qu'il décrive avec précision les attitudes et vêtements de son PJ ou la manière dont ce dernier « *brise le second crâne de cet ettin particulièrement laid* ».

Quelles situations ?

» Des joutes verbales aux enjeux réels qui lui permettront d'être important pour le groupe (procès, négociations, interrogatoires, rivalités à la cour, etc.).

» Au lieu de certaines ellipses (repas, trajets, emprisonnement, etc.), jouez des conversations avec des PNJ et glissez des informations utiles ou des rencontres de futurs alliés potentiels.
» Des combats où il est critique de bien comprendre les descriptions pour avoir une chance de triompher, que ce soit parce que l'adversaire parle et peut être convaincu ou parce que trouver le phylactère au milieu du trésor est le seul moyen de détruire la liche.

Quelles récompenses ?

» Arrangez-vous pour que les scènes de dialogue et les réparties débouchent sur de réelles conséquences, que ce soit parce que certains adversaires représentent une véritable menace et ne peuvent être combattus ou affaiblis que de cette façon (frère du roi, grand prêtre, etc.).
» Des bonus pour avoir rendu un combat plus épique ou grandiose grâce à ses descriptions ou aux paroles de son personnage.
» Des aides de jeu utiles à lire aux autres joueurs : informations sur le prochain donjon, grimoire de magie, notes d'un chasseur de monstres, journal d'un ennemi, contes et légendes, etc.

L'enquêteur

Énigme ancestrale ou intrigue complexe, il aime comprendre ce qu'on lui cache, déduire, émettre des hypothèses, démêler le vrai du faux. Il veut triompher par la force de son esprit. Les pièces du puzzle doivent former un tout cohérent, quitte à parfois complexifier ce dernier.

Quelles situations ?

» Des défis qu'il devra résoudre lui, et pas son personnage. Pour capter son attention, ne les choisissez pas trop faciles et évitez surtout qu'ils puissent être résolus par un jet de dés. Ceux-ci peuvent permettre de trouver des indices, mais pas la solution.
» Pensez à dissimuler des indices dans le décor (au sens large, cela peut par exemple être l'attitude d'un PNJ). Notez-les et distinguez ceux que vous donnerez automatiquement, ceux qui nécessitent un jet et ceux qui ont besoin en plus d'une question précise de la part du joueur, comme *« est-ce que le portrait du comte était là à notre premier passage ? »*.
» Prévoyez plusieurs façons de résoudre un même problème, ou valorisez les actions préparées. Par exemple, un monstre puissant dont on pourrait apprendre le point faible. L'enquêteur aura ainsi la possibilité d'exercer son ingéniosité. Gardez toujours en réserve une autre possibilité de donner l'information si le joueur s'avérait moins perspicace que son personnage.

Quelles récompenses ?

» Lorsqu'il franchit un obstacle, révélez-lui une vérité peu connue sur un élément de l'univers (PNJ, l'histoire du pays, magie), qui risque d'avoir son utilité par la suite.
» Faites en sorte qu'il y ait des choses à recouper : intrigues, histoires du monde, PNJ qui se connaissent en secret, etc. Plus les liens seront importants et difficiles à établir, plus il sera satisfait de les découvrir.
» Lors des jets de perception, demandez-lui toujours ce qu'il cherche et comment il s'y prend, quitte à lui octroyer des bonus ou à lui donner raison juste pour lui permettre de briller.

Le créatif

Il est du genre à écrire plusieurs pages d'historique à son personnage, à en profiter pour inventer des lieux, des PNJ, des intrigues, etc. Vous pouvez décrire une rue, il finira toujours par demander si on ne peut pas trouver une auberge où ils servent de la bière de chez lui et par amorcer une scène surprenante. Bref, il passe son temps à proposer des éléments à rajouter à l'univers. Parfois envahissant, une fois canalisé, il rend la partie plus intéressante.

Quelles situations ?

» Réincorporez des régions ou des PNJ qu'il a cités dans son historique, développez-les, faites en sorte que d'autres en parlent.
» Lors de certaines ellipses (voyages, feu de camp, achat de marchandises), demandez-lui quand même ce qu'il fait.
» Prévoyez quelques scènes sans trop d'enjeux où vous pourrez librement improviser à partir des idées des joueurs, comme des PNJ rencontrés dans une bagarre de taverne, avant de les réutiliser plus tard.

Quelles récompenses ?

» Montrez-lui que vous l'écoutez en réutilisant des éléments qu'il a ajoutés, que ce soit dans son historique ou une scène précédente, puis surprenez-le en rajoutant un élément inattendu.
» Laissez-le décrire les conséquences d'une action lorsqu'il réussit un jet, notamment sur une réussite critique.



» S'il vous pose une question sur un élément de l'univers que vous n'avez pas déjà défini, retournez-lui la question et laissez-le décider. Par exemple : « *Quelles sont les légendes locales sur cette partie de la jungle ?* » et vous de répondre : « *Vas-y ! Raconte-nous ce qui se murmure dans les auberges en fin de soirée…* »

Le protagoniste

Il est là avant tout pour développer son personnage, par la technique comme par l'histoire. Il a des objectifs en tête, qui recoupent parfois ceux du reste du groupe ou de la campagne, et calculera tout en fonction de ces derniers : acquérir telle capacité, entreprendre telle action, choisir tel équipement, etc.

Quelles situations ?

» Des scènes où il aura l'occasion d'utiliser son sens de l'optimisation, qu'il soit matériel (inventaire, logistique) ou social (cour, négociation).
» Des intrigues liées à ses buts, aussi bien dramatiques que techniques, qui s'y opposent ou les rendent plus accessibles.
» Des rencontres avec des ennemis jurés qui le sont devenus à cause de ses choix.

Quelles récompenses ?

» De l'équipement, même magique, qui corresponde aux ambitions du personnage.
» Montrer que ses actions ont des conséquences difficiles à prévoir, et que le monde n'est pas neutre : sa famille lui tourne le dos pour avoir séjourné dans les geôles, des gamins l'acclament dans la rue, etc.
» Des révélations liées à son personnage : quelle est la vraie histoire de son arme magique ? Et si le méchant était son père ?

Le spécialiste

Ce joueur connaît bien les règles et son personnage est très doué dans un domaine : tir à l'arc, pièges, soins, sorts… Cette spécialisation le rend unique : il l'utilise à la moindre occasion… et essaye quand même d'y avoir recours dans des situations apparemment peu appropriées.

Quelles situations ?

» Des défis qu'il est le seul à pouvoir relever, grâce à son talent particulier.
» Des occasions de s'en servir de façon utile, mais détournée : reconnaître un empennage à sa confection ou l'origine d'un sort à ses composants, etc.
» Des duels avec des adversaires aussi spécialisés, si possible d'une autre « *école* ».

Quelles récompenses ?

» De l'équipement, même magique, affinant encore son talent.
» Des complications et obligations liées à la reconnaissance d'une telle capacité : disciples, sollicitations de toutes parts, agresseurs cherchant à prouver leur valeur.
» Des descriptions par le filtre de sa spécialité : un guérisseur verra « *un homme à qui il reste quelques années à vivre* », un archer « *un individu suffisamment éloigné pour le toucher trois fois avant qu'il le rejoigne* », etc.

Le tacticien

Comme l'enquêteur, il aime triompher. Il veut éprouver ses facultés stratégiques, établir des plans, ourdir un complot ou tendre un piège. Son plaisir naît de la compétition, réelle ou imaginaire, plus que de sa capacité de déduction. Il est souvent un fin connaisseur des règles.

Quelles situations ?

» Des affrontements difficiles, face à un adversaire supérieur, mais où il est possible de jouer sur un grand nombre de paramètres pour le vaincre.
» Des quêtes aux objectifs suffisamment lointains ou ardus pour qu'il ait la possibilité de monter ses propres intrigues et innover quant aux méthodes à employer : provoquer la chute du maire ou d'une maison noble, etc.
» Des adversaires aux compétences et méthodes variées, que ce soit en combat ou pas, afin de toujours éprouver son sens de l'anticipation et de la stratégie.

Quelles récompenses ?

» De l'équipement et des objets magiques qui lui ouvriront de nouvelles perspectives tactiques.
» Des surprises qui le forcent à revoir son plan et hausser son jeu. Ils montrent que le monde réagit à ses succès et le respecte assez pour tenter de le contrer intelligemment.
» De nouvelles ressources à sa disposition, lui offrant de nouvelles possibilités tactiques : poste de commandement, grimoire, objet magique, etc.

Le voyageur

Il aime parcourir le monde et en découvrir les recoins. Il veut en connaître les secrets, visiter tous ces endroits inexplorés, revenir de ceux dont personne ne revient, et

comprendre dans quel univers il évolue. Il accumule un savoir considérable, peut-être supérieur au vôtre, Meneur de jeu.

Quelles situations ?

- À peu près n'importe lesquelles du moment que c'est exotique. Prenez une situation classique, mais demandez-vous en quoi serait-elle différente si elle avait lieu dans telle région, avec des gens de tel peuple, etc. Utilisez des mots-clés que vous aurez préparés à l'avance (fleurs rouge vif qui semblent bouger légèrement au passage des personnages, danse insolite d'autochtones, sonorités mélodieuses de la langue des habitants, odeurs de plats originales, etc.) .
- Des préparatifs de voyage ou d'exploration à partir d'une carte. Laissez-le choisir l'itinéraire, se renseigner, s'équiper. Une fois sur place, montrez que d'autres itinéraires auraient été possibles et réutilisez les éléments envisagés par les joueurs durant leur préparation.
- Des rencontres ou du matériel permettant d'en savoir plus sur d'autres contrées : des rumeurs amusantes, des récits de jeunesse, des objets surprenants, etc.

Quelles récompenses ?

- Sur un test réussi, surtout sur un critique, montrez que sa connaissance d'autres cultures l'aide à résoudre le problème auquel il fait face : *« le cheval est rétif, mais tu as déjà vu faire les cavaliers des steppes ».*
- Donnez-lui l'occasion de fouiller dans ses notes en réutilisant les informations exotiques glissées dans les séances précédentes : *« la tribu que vous suspectez est la seule à ne jamais utiliser d'armes empoisonnées ».*
- Récompensez sa curiosité : créez ou laissez-le créer des liens entre des éléments apparemment sans rapport, voire demandez-lui de dessiner la carte des environs.

Votre groupe, vos règles : le contrat social

Comme la plupart des jeux de rôle, ***Héros & Dragons*** se joue à plusieurs. Vous allez vivre ensemble des sagas grandioses, mais qui seront aussi parfois drôles, émouvantes ou même effrayantes. Tout est possible. C'est cette richesse qui rend le jeu si attachant et qui fait que l'on se passionne pour les histoires de ses personnages dont on ne peut s'empêcher de venir découvrir les nouvelles aventures, semaine après semaine.

Comme toutes les activités de groupe, il est nécessaire de mettre certains garde-fous et de prendre quelques bonnes habitudes pour que tout le monde soit à son aise et que votre campagne reste un plaisir pour tout le monde sur la durée. Le jeu de rôle est une activité qui exige de réunir régulièrement une demi-douzaine de personnes pendant des mois, ce qui n'est pas toujours facile. Comme pour toute activité collective, autant éviter que des incompréhensions ou des non-dits ne viennent gâcher la fête.

Pour cela, vous allez devoir, en tant que groupe, définir vos propres règles de fonctionnement. Elles sont aussi importantes que celles que vous trouverez dans le reste de ce livre, mais elles concerneront plus souvent les joueurs eux-mêmes, voire la façon d'appliquer d'autres règles, que les personnages. La première d'entre elles est sans doute de se mettre d'accord sur ce que chacun attend d'une partie de ***Héros & Dragons***.

Une activité de groupe

Dans chaque groupe, association, club de sports, il existe des règles, même s'il est rare qu'on prenne la peine d'en discuter. Pourtant, elles sont bien là. C'est ce que l'on appelle un contrat social. Elles régissent par exemple la politesse, ce qui *« se fait »* ou *« ne se fait pas »*, ce qui *« va sans dire »*. Cela commence par des règles élémentaires de savoir-vivre, comme le fait d'arriver à l'heure, de se dire bonjour ou de ne pas se comporter pas comme des malpropres quand vous êtes conviés chez quelqu'un d'autre.

De la même façon, une partie de jeu de rôle hérite de règles qui sont celles qu'a établies votre groupe. Elles peuvent compléter, voire remplacer, les règles du jeu telles que nous vous les présentons dans les livres de règles de ***Héros & Dragons***. Rassurez-vous : aucun groupe n'en est dépourvu. C'est votre campagne, et c'est vous qui allez jouer pendant des dizaines d'heures : ce sont vos règles qui priment.

Voici quelques exemples de règles sociales qui sont ainsi appliquées dans de nombreux groupes. Elles régissent autant des considérations logistiques que des faits de jeu, mais, si aucune n'est indispensable, toutes ont un impact certain sur le confort de jeu à long terme. À vous et vos camarades de voir celles qui vous intéressent :

- On commande les pizzas dès qu'on arrive, on commence à jouer quand elles arrivent ;
- On commence toujours par un récapitulatif de la séance précédente ;
- On limite les apartés au minimum ;
- On limite les blagues graveleuses durant la séance ;
- On ne finit pas après minuit ;

- On ne parle des films ou de l'actualité que pendant le temps d'installation, entre le moment où tout le monde arrive et celui où la séance débute réellement ;
- On nettoie et on range tous ensemble après la séance ;
- On n'interrompt pas le jeu pour demander le titre d'un morceau de musique ;
- On n'intervient pas dans une scène si son personnage n'est pas présent et, en tant que joueur, on se limite à des choix raisonnables en fonction de ce dont notre personnage est au courant ;
- On prévient quand on connaît le scénario en cours et, si on décide de jouer malgré tout, on essaye de ne pas gêner la découverte des autres ;
- On respecte les décisions du meneur de jeu pendant la séance, ainsi que son interprétation du monde. En cas de souci, on en discute en fin de séance ;
- Le personnage d'un joueur absent ne peut pas mourir sauf si tout le groupe meurt ;
- Le personnage d'un joueur ne peut pas mourir par accident, ou autrement qu'à cause d'un mauvais choix ou d'une imprudence de sa part ;
- Les personnages peuvent s'insulter, avoir des commentaires discriminatoires et se comporter comme les derniers des salauds, les joueurs doivent rester corrects entre eux ;
- Sauf très bonne raison, on ne répond pas au téléphone durant la partie ;
- Si le personnage d'un joueur meurt, il ne peut rejoindre la partie qu'après en avoir créé un autre. Il doit ensuite exister une raison logique pour qu'il croise la route du reste du groupe ;
- Si l'application d'une règle ne semble pas logique, le meneur décide d'une autre façon de procéder.

Quatre règles à suivre

Pour tenter de minimiser les problèmes les plus courants, pour commencer, nous vous conseillons de vous en tenir aux règles suivantes :

- Gérez la logistique : décidez à l'avance de la date et du lieu des parties (un créneau fixe comme tous les mardis soir à 18 heures est le plus simple), et surtout assurez-vous que les questions de nourriture et de boisson soient équitablement réparties entre les joueurs, afin que les tâches tournent et que personne ne subventionne systématiquement le plaisir des autres : par exemple, il n'y a pas de raison que vous cuisiniez à chaque fois pour le groupe parce que vous êtes MJ ou que la partie a lieu chez vous ; ou que vous passiez une heure à ramener tout le monde chez soi à la fin de la partie. Tenez compte des contraintes de chacun ;
- Soyez aussi dur que vous l'estimez nécessaire avec les personnages, mais d'une bienveillance totale envers les joueurs. Votre rôle de Meneur de jeu n'est pas une mission qui dépasse le cadre du jeu. Vous ne devez instruire ou éduquer personne. Rien ne se justifie si cela rend la partie globalement moins agréable pour les joueurs ;
- Déterminez ce que veulent et aiment vos joueurs avant de commencer à jouer, mais aussi et surtout au fur et à mesure des séances. Les profils que nous vous proposons page 15 devraient vous y aider, notamment si vous n'avez jamais pratiqué le jeu de rôle auparavant ;
- Ne confondez pas les joueurs et les personnages. C'est normal de se prendre parfois au jeu et de « *s'enflammer* », c'est souvent signe que la partie est bonne, mais cela ne doit guère s'éterniser. Il y a des choses qui doivent se régler entre personnages et d'autres entre joueurs. Ainsi, si quelqu'un se comporte mal, cela ne sert à rien de le punir en tuant son alter ego. C'est ridicule et puéril. Parlez-lui franchement et réglez le problème entre adultes, quitte à lui interdire de revenir. De la même façon, si vous percevez une tension, n'attendez pas pour en parler aux intéressés : interrompez la séance si vous pensez que le problème est urgent, ou discutez-en après celle-ci, mais toujours avec une bienveillance totale. Cela évitera de laisser s'aggraver une situation problématique, d'autant plus que la plupart d'entre elles peuvent être gérées par une saine conversation.

L'Échec

Si les défis que vous proposez à vos joueurs sont trop ardus, ils risquent de perdre toute motivation. Mais s'ils sont trop faciles, ils s'en désintéresseront. On pense souvent qu'une « *bonne partie* », c'est la victoire des héros, mais ce n'est presque jamais le cas. On veut trembler pour des personnages confrontés à des difficultés les amenant au bord de la rupture, les voir se reprendre, puis vaincre *in extremis*.

L'indice de dangerosité des monstres devrait vous aider à équilibrer les combats, mais gardez à l'esprit qu'il doit en être de même pour les pièges, enquêtes et autres défis que vous préparez. La plupart des joueurs veulent sentir qu'ils ont réussi à la sueur de leur front, que ce sont leurs actions et idées qui ont fait la différence. Un bon moyen d'arriver à cet équilibre est de ne jamais accorder de victoire totale sans que les personnages n'aient rien à sacrifier pour l'obtenir, ni infliger de dé-

faite si cuisante qu'elle ne permette pas d'entrevoir une forme d'espoir.

Dans tous les cas, ne considérez pas l'échec comme la fin, mais comme un chemin détourné d'arriver à ses fins. La mort des personnages n'est presque jamais une obligation.

Compétition et collaboration

En jeu de rôle, ces deux aspects sont indissociables et les joueurs les apprécient dans des proportions différentes. Certains groupes refusent la compétition entre les joueurs/personnages pour aller vers le tout collaboratif. D'autres aiment être en compétition avec le Meneur de jeu, et d'autres rivaliser avec les autres joueurs, que ce soit pour séduire tel PNJ, devenir le meilleur combattant ou même dans des conflits franchement ouverts.

Là encore, discutez-en avant de commencer la campagne, mais ne vous limitez pas aux déclarations. Observez l'attitude des joueurs pendant les parties : ce n'est pas un sujet dont il est facile de parler de façon précise, et certains sont parfois plus compétitifs ou collaboratifs qu'ils ne le pensent. En fait, la plupart n'ont que peu de recul sur leur pratique à ce sujet. Si vous notez une distorsion à ce niveau, discutez-en en évitant tout reproche. Impliquez seulement ceux qui le souhaitent dans les situations les plus conflictuelles, et laissez respirer ceux qu'elles mettent mal à l'aise.

Dans tous les cas, faites bien attention à ce qu'une rivalité entre personnages ne se propage pas aux joueurs concernés.

Extravertis et introvertis

Certains sont plus timides que d'autres. Les plus volubiles n'ont généralement aucun mal à participer, mais cela peut parfois se faire au détriment des plus effacés. S'il ne s'agit pas de brimer l'enthousiasme de qui que ce soit, assurez-vous là aussi, si ce n'est d'une rigoureuse égalité du temps de parole, du moins que tout le monde s'amuse : demandez à l'introverti ce que son personnage fait s'il n'a pas agi depuis longtemps, faites en sorte que certains PNJ s'adressent directement à lui.

Dans le même ordre d'idées, proposez des situations dans lesquelles son personnage est particulièrement compétent et dans lesquelles le joueur se sent le plus à l'aise, afin de le motiver à participer davantage.

Le simple fait d'être vigilant devrait suffire à maintenir un investissement constant dans la partie. Et dans le meilleur des cas, le timide prendra de l'assurance et le plus volubile canalisera son enthousiasme.

Thèmes difficiles

Comme il existe des garde-fous sur les jeux vidéo et les films (interdits sous un certain âge, images explicites quant au contenu), il faut vous assurer que certains sujets que vous avez l'intention d'aborder dans votre aventure ne viennent pas heurter la sensibilité de vos joueurs. Cela ne veut pas dire que vous ne devez aborder aucun thème difficile, au contraire : on raconte une histoire, et celle-ci comporte des moments parfois tristes ou effrayants. Un monstre ou un ennemi qui commet des actes horribles, la mort d'un PNJ sympathique, par exemple. Mais certains thèmes peuvent choquer vos joueurs au-delà de ce qui est nécessaire pour rendre la partie intéressante.

Aussi, parlez-en, de préférence en privé avec chacun, afin que ces thèmes ne viennent pas ruiner le plaisir d'un joueur en le mettant mal à l'aise. Vous pouvez également le faire passer par mail une liste de thèmes difficiles (maladie, mort, violences sexuelles, suicide, troubles alimentaires, terrorisme, etc.) et leur demander, sans plus de détail et sans poser d'autres questions, de cocher les sujets qu'ils ne veulent pas voir surgir lors des parties. C'est une façon efficace et respectueuse de régler le problème.

Vous pouvez également mettre en place des outils pour vous aider à gérer ce genre de soucis en cours de partie : par exemple, demandez aux joueurs de prendre un bout de papier et d'écrire « *X* » sur une face et « *E* » sur l'autre. Si un joueur est gêné par ce qui se passe en jeu, il peut montrer le « *X* » et tout le monde comprend qu'il est mal à l'aise. On refait la scène sans lui demander de se justifier. Inversement, s'il montre le « *E* », on fait une ellipse : la scène a eu lieu, mais pas la peine de la décrire en détails. À vous, dès lors, d'enchaîner sur une autre.

Discutez, discutez, discutez

Voici donc quelques pistes pour vous éviter les écueils les plus courants, mais la liberté qui rend les parties si intéressantes fait aussi que de nouvelles situations peuvent surgir.

Dans tous les cas, rares sont les problèmes qui ne peuvent être réglés par une bonne discussion entre adultes bienveillants les uns envers les autres. Vous êtes là pour vivre des aventures héroïques, vos joueurs aussi. Pris assez tôt, rien n'est ingérable. Après tout, si vous êtes capables de vaincre des dragons ensemble, il n'y a rien que vous ne puissiez surmonter !



« Vous en avez encore pour longtemps ? La porte bouge », chuchote le barbare qui cache mal son impatience. « Crois-moi, je parie qu'avant la fin de la journée, tu m'auras remercié d'avoir perdu un peu de temps sur l'épée de notre ami halfelin... », répond le mage.



2 : CRÉER SON AVENTURE

Vous avez pris la décision de ne pas utiliser d'aventure déjà écrite, achetée dans le commerce ou trouvée sur Internet, mais de créer votre propre scénario. Ce chapitre est là pour aborder la création d'une aventure pas à pas. Il est parsemé de tables aléatoires pour vous inspirer si vous veniez à être en manque d'idées.

Il existe plusieurs formes de scénarios : nous avons identifié quatre types de structures parmi les plus courantes : les aventures linéaires, semi-linéaires, ouvertes, et enfin le bac à sable. Chacun a ses forces et ses spécificités.

Les différents type d'aventures

Les aventures linéaires

Elles possèdent une structure simple. Il s'agit d'une aventure proposant un parcours prédéfini dont les PJ ont peu de chances de sortir. Les scènes sont établies à l'avance et s'enchaînent de manière presque immuable. Certaines peuvent être déplacées ou oubliées, en fonction des actions des PJ. Cependant, si les PJ ont assez peu d'influence sur le déroulé global de l'histoire, ils peuvent (et devraient) avoir le pouvoir d'en changer la fin. L'aventure linéaire s'envisage un peu comme un manège à sensations forte : les joueurs entrent dans le wagon quand ils s'installent à la table et se laissent porter par les événements. Cette structure parait contradictoire avec les principe même du JdR, qui promet une très grande liberté d'action pour les PJ. L'idée, c'est de faire monter les PJ à bord et de les amuser et les distraire suffisamment par ailleurs pour qu'ils « *oublient* » *les rails.*

Plusieurs ingrédients permettent de réussir cela. À chaque ingrédient, nous déclinons trois exemples de scénario linéaire (A, B et C).

Accroche forte

Proposez une accroche forte qui pousse les PJ dans l'action. Dans l'idéal, ils ne peuvent pas la refuser.

Exemples :

A. *Les PJ se réveillent dans un complexe étrange, sans leur équipement. Ils se rappellent être tombés dans une fosse lors d'une exploration souterraine à la recherche d'amis disparus. Certains des PJ sont blessés aux jambes…*

B. *Les PJ sont poursuivis par des ennemis inconnus…*

C. *Les PJ sont accusés à tort d'un crime…*

Un peu d'inspiration

Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. Tous les auteurs de scénarios s'inspirent d'autres œuvres : films, romans, nouvelles, actualité, musique, voyages… Tout est bon à prendre. N'hésitez pas à recycler une intrigue que vous appréciez, tout en la transformant assez pour que, même si la référence est reconnue par les joueurs, ils n'anticipent pas tout. Vous avez aimé *Il faut sauver le soldat Ryan ?* Reprenez la trame et adaptez le scénario du film en med-fan ! Vous aimez les tragédies classiques de Shakespeare ? Très bonne idée !

Amusez-vous, reprenez, transformez… et ne vous bridez pas !



Contrainte

Donnez de la liberté aux PJ, mais contraignez-les par des événements externes sur lesquels ils n'ont pas de prise. Il s'agit de leur donner le sentiment que même s'ils arrivent à gérer les situations qui les concernent, le monde les rattrape toujours.

Exemples :

A. *Au fond du complexe, le volcan se réveille et la lave monte. Les PJ doivent sortir de là. Et vite !*

B. *La poursuite les amène dans un cul-**de-sac. Il faut combattre !***

C. *On les arrête et un convoi les emmène enchaînés vers la grande prison.*

De l'avant

Proposez une histoire qui va toujours de l'avant. Les scénarios linéaires ne se prêtent pas aux temps morts. Plus les PJ (et les joueurs) auront de temps pour analyser une situation et se préparer, plus ils seront tentés de sortir du cadre.

Exemples :

A. *La lave monte de plus en plus vite et le volcan a l'air de se réveiller. L'explosion est pour bientôt.*

B. *Dès la fin du combat, l'autorité publique arrive et les gardes sont très nombreux. Il faut fuir.*

C. *Une attaque de brigands venus libérer l'un des leurs attaque le convoi. Les PJ en profitent.*

Découvertes

Menez-les de découverte en découverte. Une aventure linéaire est un véritable jeu de piste : chaque scène doit comporter une révélation mineure ou majeure qui mène à la suivante. Cela devrait les pousser à aller dans votre direction.

Exemples :

A. *Au détour d'une salle du complexe souterrain, les PJ découvrent que l'activité volcanique est provoquée par une colonie d'humanoïdes qui minent la montagne à coups d'explosifs !*

B. *Un PNJ ouvre sa porte et propose d'héberger les PJ qui n'ont pas d'autre choix que de rentrer chez lui. L'homme connaît bien les agresseurs des PJ et leur donne une piste pour comprendre toute l'affaire.*

C. *Les PJ découvrent que le brigand libéré par les siens a été emprisonné lui aussi sous un faux prétexte.*

Liberté cadrée

Donnez de la liberté aux PJ au sein des scènes. Une bonne scène devrait correspondre à un début et une fin. Ce qu'il se passe au milieu doit être du ressort des décisions des joueurs.

Exemples :

A. *En arrivant dans la dernière salle avant la sortie, les PJ ont le choix : sortir le plus vite possible, combattre les humanoïdes, tenter de sauver les esclaves, piller discrètement l'entrepôt de diamant avant de partir, récupérer leurs équipement…*

B. *Les PJ ont repéré la planque de la guilde qui a tenté de les assassiner. À eux de choisir comment faire parler leur chef : attaque frontale, filature pendant des jours, infiltration par le toit…*

C. ***Que se passe****-t-il à la grande prison ? Pourquoi ce besoin en hommes ? Quel secret se cache derrière les hauts murs ? Aux PJ de savoir ce qu'ils vont faire : alerter les autorités ? Pénétrer les lieux eux-mêmes ? Quitter la région ?*

Réarrangez

Réarrangez le scénario. Si vos joueurs sont malins, ils pourraient bien trouver des solutions inattendues. Ne considérez pas cela comme une faiblesse du scénario, même si les PJ arrivent à la scène finale plus vite que prévu. Oubliez les scènes devenues obsolètes et, tel un labyrinthe qui changerait de forme, transformez un peu votre scénario, mettez des scènes de côté, recyclez-les quand vous le pourrez. Adaptez-vous.

Conclusion

Le scénario linéaire semble être la forme la plus rassurante pour un MJ débutant mais elle n'est pas exempte de préparation. Elle implique que vous connaissiez bien votre scénario et que vous soyez capable de vous adapter.

L'aventure linéaire doit rester un plaisir pour tous. Trop de contraintes visibles, trop de mise en scène rigide, et vos joueurs se sentiront coincés, à l'étroit, et contraints, non pas par la situation mais par vous et votre histoire. Écoutez-les, récompensez les bonnes idées.

Les aventures semi-linéaires

Une aventure semi-linéaire se construit plus ou moins de la même manière qu'une aventure linéaire. Elle possède une trame forte et prévoit un certain nombre de scènes décidées à l'avance. Mais contrairement à une aventure linéaire, chaque scène ouvre sur un certain nombre d'options. L'aventure prévoit donc, de fait, plusieurs embranchements, plusieurs déroulements,

Les aventures linéaires sont faites pour vous si :

- vous n'êtes pas à l'aise avec l'improvisation ;
- vous aimez mettre en scène de manière poussée vos parties ;
- vous n'avez pas peur de passer du temps à écrire une histoire complète et d'aller dans les détails d'une intrigue préparée.

Les aventures linéaires ne sont pas faites pour vous si :

- vous pensez que la liberté des joueurs prime sur tout ;
- vous ne voulez pas passer trop de temps à préparer des scènes précises ;
- vous n'êtes pas à l'aise avec les histoires trop scriptées ;
- vous avez du mal à dévier et à improviser des changements quand tout a déjà été planifié ;
- vous n'aimez pas l'idée d'opposer des murs invisibles aux joueurs…

et éventuellement plusieurs fins. Un « *donjon* » est en général un scénario semi-linéaire.

Un couloir débouche sur un embranchement avec trois chemins possibles : tout droit, à gauche ou à droite. De même, une salle possède trois portes et donc trois sorties possibles.

Ainsi, l'aventure semi-linéaire peut donc prendre la forme d'une arborescence de scènes. Chaque scène peut alors déboucher sur deux autres scènes (ou plus), chacune menant à d'autres embranchements. Ces embranchements peuvent se rejoindre pour mener, finalement, à une scène finale. À moins que vous ayez décidé de créer plusieurs scènes finales.

Ce genre d'aventures, commençant et finissant par un goulet d'étranglement, avec une grosse dose de liberté au milieu, constitue le format parfait pour les enquêtes. On pose un décor, des protagonistes, des indices. Les PJ passent de l'un à l'autre à leur gré et à leur rythme, et chaque partie de l'aventure mène jusqu'à un point fixe, une scène qui modifie la donne et ouvre sur la partie suivante, jusqu'à la conclusion. Cette méthode donne une immense liberté aux PJ et aux joueurs, tout en laissant l'univers autour d'eux vivre et agir.

Les aventures semi-linéaires sont un peu plus dures à mettre en place que les aventures linéaires. Certains éléments en facilitent la création et la gestion (en plus des conseils présents dans la section *Aventures linéaires)*.

Proposition forte

Comme pour les aventures linéaires, posez un début de scénario et une proposition de jeu forte, qui poussera les PJ à agir et à aller dans le sens de l'histoire. Il doit s'agir d'une proposition qu'ils ne peuvent refuser.

Exemples :
A. *Les PJ se réveillent dans un complexe étrange, sans leur équipement. Ils se rappellent être tombés dans une fosse lors d'une exploration souterraine à la recherche d'amis disparus. Certains des PJ sont blessés aux jambes… (même accroche que pour les scénarios linéaires)*
B-*Les PJ sont convoqués à la cour : le prince a été retrouvé mort dans sa chambre. Les PJ sont chargés de l'enquête.*

Choix multiples

S'il s'agit d'une aventure à embranchements, passant toujours de scène en scène, il est pratique de penser chaque scène avec un certain nombre de résolutions possibles, chaque résolution amenant ensuite à une scène différente.

Les aventures semi-linéaires sont faites pour vous si :

- vous appréciez l'improvisation, mais aimez avoir un certain contrôle sur l'histoire ;
- vous aimez pouvoir prévoir des moments mis en scène à l'avance ;
- vous aimez laisser une certaine liberté aux joueurs, et vous laisser surprendre par eux ;
- vous n'avez pas peur de réagir à leurs idées inattendues ;
- vous aimez les intrigues à tiroirs et n'avez pas peur de passer du temps à les préparer dans le détail…

Les aventures semi-linéaires ne sont pas faites pour vous si :

- vous appréciez que tout soit préparé ;
- vous avez du mal à gérer les déviations prises par les joueurs, même en conservant un cadre fermé ;
- vous appréciez une liberté totale ;
- vous n'aimez pas passer du temps à préparer une histoire qui n'aura pas forcément lieu…



Exemples :
A. *Les PJ explorent le complexe comme un donjon. Chaque couloir mène à différents embranchements possibles, salles et couloir. Il faut trouver l'unique sortie.*
B. *Selon les indices qu'ils trouvent, les PJ peuvent suivre différentes pistes qui mènent à de nouveaux indices et ainsi de suite jusqu'à l'affrontement avec le coupable.*

Liberté dans la scène

Donner de la liberté aux joueurs et aux PJ au sein de chaque scène (voir le point 5 des aventures linéaires).

Passage obligés

S'il s'agit d'une structure avec goulets d'étranglement, détailler les lieux et PNJ concernés par chaque partie. Il faut faire en sorte que les PJ puissent évoluer dans chaque partie sans se sentir contraints autrement que par l'histoire et leurs propres choix. Et chaque goulet intermédiaire avant le goulet final devrait poser un événement qui relance l'histoire dans une direction différente.

Exemples :
- *A. Au moment où les PJ quittent le niveau des cavernes souterraines pour arriver dans la mine, le volcan gronde et la lave commence à monter.*
- *B. Les PJ retrouvent le témoin principal, le valet de chambre du prince qui s'était caché et, en plein au milieu de l'interrogatoire, ce dernier est assassiné d'une flèche en pleine gorge.*

Ne jamais oublier de ne pas hésiter à éliminer une scène devenue obsolète, ou à revoir l'ordre des scènes si les décisions des PJ sont réellement inattendues. Ne contraignez pas les PJ (et les joueurs) à un chemin trop visible. Il ne s'agit pas d'un livre dont vous êtes le héros, et si les joueurs trouvent une troisième solution viable là où vous n'aviez pensé qu'à deux solutions possibles… récompensez-les et allez dans leur sens.

Les aventures ouvertes

Une aventure ouverte ne se prépare pas vraiment comme les précédentes. Il s'agit de la version « *en roue libre* » de l'aventure semi-linéaire. L'aventure est tout de même préparée à l'avance. Vous avez une accroche, une intrigue globale définie, un début et une fin possible… mais au lieu de parsemer le tout de scènes préétablies, l'aventure ouverte propose plutôt un cadre : des PNJ avec leurs capacités et leur motivation, des lieux, des relations entre PNJ, factions et autres, une chronologie indicative si jamais les PJ n'interviennent pas sur le cours des choses… Mais l'aventure elle-même deviendra vraiment ce que les PJ en feront.

L'aventure ouverte n'implique pas de préparer de scène, mais plutôt un environnement. Cependant, cela demande :

Une accroche claire

Exemples :
- *A. Un oncle décédé fait d'un PJ son héritier. Ce dernier doit se rendre sur place pour préparer l'enterrement et régler la paperasse.*
- *B. La demande d'une communauté d'être débarrassée d'une menace…*

Un environnement détaillé

Les PNJ doivent être créés, avec leurs relations, leur motivations, ainsi que les diverses forces en présence et tous les éléments-clés de l'intrigue (lieux-clés, objets importants, etc.)

Exemples :
- *A. Qui était cet oncle ? D'où vient l'objet magique hérité ? Qui étaient ses alliés, ses ennemis ? Qui lui en voulait ? Quelle est la réaction du fils de l'oncle ? À quoi ressemble la maison de l'oncle, le temple où aura lieu la cérémonie ?*
- *B. Qui est l'ennemi ? Quelles sont les forces en présence ? Quels modes d'action ? Quelles motivations, points forts, faiblesses ? Quelle est la physionomie du village ? Des alentours ?*

Anticiper

Un déroulé global « *si les PJ n'influent pas ou ne font rien* » peut être d'une immense utilité. Il s'agit de prévoir comment les factions et les PNJ vont réagir et comment l'histoire va se dérouler dans le seul cas où les personnages n'entreprennent pas d'action suffisamment décisive pour changer le déroulé de l'intrigue.

Exemples :
- *A. Après plusieurs messages menaçants et la venue d'un émissaire, l'elfe à qui l'oncle a volé l'épée arrive en ville pendant l'enterrement, massacre la famille et repart avec son objet.*
- *B. Si son chef n'est pas arrêté, le clan orc s'allie avec une cohorte de hobgobelins et cette force est suffisamment puissante et organisée pour envahir la petite ville.*

Changer à la volée

Une capacité à changer et à transformer les choses à la volée pour que l'intrigue avance : changer le dessein d'un PNJ, transformer la relation entre deux factions, changer un indice de place…

Exemples :
- *A. Que se passe-**t-il si le fils de l'oncle vole l'épée aux PJ et quitte la ville avant l'arrivée de l'elfe ?***
- *B. Et si les PJ parviennent à monter orcs et hobgobelins les uns contre les autres ?*

Alterner les genres

Une campagne, ou même une série d'aventures, n'a pas besoin de ne contenter d'un seul type d'aventures. Au contraire. Alterner les types d'aventures est le meilleur moyen de surprendre vos joueurs. Ne vous forcez pas dans des styles de jeu avec lesquels vous (et/ou vos joueurs) n'êtes pas à l'aise. Mais n'hésitez pas à varier les plaisirs. Vos campagnes n'en seront qu'enrichies.

Les aventures ouvertes sont faites pour vous si :

- vous aimez la liberté tout en appréciant un peu de scénarisation ;
- vous adorez improviser mais ne voulez pas préparer à outrance vos séances (comme le demande le bac à sable) ;
- vous considérez que la liberté des PJ doit être quasi-totale…

Les aventures ouvertes ne sont pas faites pour vous si :

- vous n'êtes pas du tout à l'aise avec l'improvisation ;
- vous avez besoin de repères fixes et clairs ;
- pour vous, la mise en scène (et l'illusion de la liberté) prime sur la liberté…



Certains aiment créer leurs aventures ouvertes comme un puzzle dont il faut découvrir les pièces. Mais il peut aussi être intéressant de s'adapter aux joueurs et à leurs envies. L'intérêt d'une aventure ouverte est qu'elle s'adapte aux actions des PJ, mais aussi aux idées des joueurs.

Le bac à sable

Le bac à sable est un mode de jeu très particulier. Il ne s'agit plus vraiment de créer une aventure, mais plutôt de créer un environnement dans lequel les PJ seront lâchés, libres de leurs mouvements et de leurs décisions. C'est certainement le mode de jeu qui demande le plus de travail de préparation en amont, et il se joue en général sur le long terme, enchaînant plusieurs parties formant alors une campagne.

Le MJ a une tâche colossale devant lui : créer au moins une région, avec sa géographie, ses factions, ses communautés, villes et cités, ses particularités, ses ennemis de l'intérieur comme de l'extérieur, ses PNJ… Chaque PNJ et chaque faction possède son propre agenda, objectifs et ressource. Tout doit être, si ce n'est préparé en profondeur, au moins ébauché de manière à ce que, lors de la partie, le MJ puisse rebondir sur les propositions et les décisions des joueurs et de leurs PJ.

Il est cependant parfois compliqué de lancer les joueurs et les PJ dans un bac à sable, et ce type de mode de jeu peut bénéficier de plusieurs conseils.

La carte

Si votre bac à sable s'appuie sur une région, un royaume, un monde, ou même une cité, faite une carte. Récupérez-en une qui vous convienne ou faites-la vous-même, mais cela vous aidera à maintenir la cohérence géographique (et géopolitique) du lieu au gré des aventures des PJ et la création que vous proposerez.

L'accroche (encore et toujours !)

Accrochez les PJ. Il leur faut un point de départ fort pour les mettre en mouvement.

Exemples :

A. *Le roi ordonne aux PJ de pacifier une région sauvage.*

B. *Suite à un naufrage, les PJ sont les seuls survivants de leur navire et désormais seuls sur la plage d'une île inconnue. Il faut déjà survivre…*

Ne pas tout détailler

Il est impossible de tout prévoir, donc ne détaillez pas tout, pas tout de suite. Laissez des zones d'ombre que vous pourrez développer. Posez des lieux et des PNJ en ne décidant, pour certains, que d'un nom et d'une fonction, ainsi que d'une particularité… et développez-les vraiment quand les décisions des PJ impliquent de le faire.



Le bac à sable est fait pour vous si :

- vous n'avez pas peur de l'improvisation, ou que vous aimez vraiment ça ;
- le travail en amont d'une campagne ne vous fait pas peur ;
- vous avez envie de donner une totale liberté à vos joueurs ;
- vous appréciez de ne pas savoir où vous allez les mener à l'avance…

Le bac à sable n'est pas fait pour vous si :

- l'improvisation est un problème ;
- vous n'avez pas le temps de préparer en amont ;
- vous préférez avoir un contrôle plus important sur l'histoire ;
- vous aimez les mises en scènes millimétrées…

Faites interagir les entités (communautés, factions, monstres). Créez des liens et des histoires entre elles, créez des antagonismes… bref, donnez-vous du grain à moudre.

Exemple :
Des bandits ont élu domicile dans la forêt au cours des deux dernières années mais un couple de trolls rend leur installation particulièrement difficile. De plus, les PJ ne le savent pas, mais le roi a confié la même mission à deux autres groupes d'aventuriers dont un abrite le frère ou la sœur ou l'ex-petit ami d'un PJ…

Un monde vivant sans les PJ

Faites vivre votre monde, vos PNJ, vos factions, quand les PJ n'agissent ou n'interagissent pas avec. Faites avancer les agendas des factions et PNJ, même ceux dont les PJ ne s'occupent pas, si cela peut vous permettre de créer de vrais rebondissements. Faites bouger le monde autour d'eux. Qu'ils se sentent comme faisant partie d'un monde en mouvement.

Exemple :
Les bandits de la forêt finissent par acheter la paix avec les trolls grâce à une livraison de chair fraîche chaque semaine.

Créer son aventure

Créer son aventure n'est pas toujours évident. Parfois, l'inspiration manque, ainsi que le temps ou simplement l'envie de se creuser les méninges. Faut-il pour autant abandonner ?

Les tables qui suivent proposent deux choses. Elles posent déjà les questions essentielles afin de créer une aventure. Ensuite, elles offrent une source d'inspirations pour la construire. Vous pouvez tirer aléatoirement 1d20 par table (et un second d20 lorsqu'elles comprennent une colonne supplémentaire) et vous laisser surprendre par le résultat, ou simplement les consulter pour trouver de l'inspiration et choisir ce qui vous sied le mieux. Ces tables n'ont pas vocation à être exhaustives, mais simplement à vous proposer de la matière.

Ces tables fonctionnent parfaitement avec des aventures linéaires (ou semi-linéaires). Cependant, avec un peu d'huile de coude, elles peuvent tout à fait servir aux aventures ouvertes.

Où commence l'aventure ?

Ce lieu peut être anodin ou revêtir une véritable importance pour toute la durée de l'histoire. Lancez 1d20 et laissez-vous surprendre par le résultat. Un second d20 peut être lancé afin d'appliquer un détail supplémentaire à ce lieu, lui donnant plus de corps.

Établir le lieu du début de l'aventure n'est pas une fin en soi. Profitez-en pour vous poser des questions : Où se trouve ce lieu ? Quelles sont ses particularités ? Comment les PJ sont-ils arrivés là ? Que font-ils ici ? Cela vous aidera à aborder la suite de la création de votre aventure. Quant au détail supplémentaire, il vous permet d'imaginer immédiatement une personnalité. Un « *temple apaisant* » vous inspirera le temple d'une divinité du Bien ou vers un lieu de repos ou de retraite. Une « *forteresse irréelle* » pourrait vous inspirer un lieu saturé de magie ou même un autre plan. Le lieu de départ peut immédiatement poser le ton de l'aventure, et la guider de bout en bout. Les PJ devront-ils quitter ce lieu ? S'en échapper ? L'explorer ? Le protéger ? Les prochains tableaux aideront à le déterminer.

Table 1 : Le commencement

1d20	L'aventure commence…	1d20	Détail supplémentaire
1	Dans une auberge	1	en pleine tempête
2	Au cœur d'une grande cité cosmopolite	2	isolé(e) du monde
3	Dans un petit village	3	sombre
4	Au cœur d'un souterrain	4	inquiétant(e)
5	Dans une forêt sauvage	5	silencieux(se)
6	Sur une route de montagne	6	perdu(e)
7	Autour d'un feu de camp	7	calme
8	Dans un camp de gens du voyage	8	apaisant(e)
9	Au cœur d'une ruine	9	ancien(e)
10	Dans les salons d'un(e) riche noble	10	immense
11	Dans un château	11	abandonné(e)
12	Dans une geôle	12	glauque
13	Sur un navire	13	irréel(le)
14	Sur une plage	14	bondé(e)
15	Au bord d'une falaise	15	hanté(e)
16	Dans un relais de campagne	16	étrange
17	Au cœur d'un temple	17	stressant(e)
18	Dans la demeure d'un ami	18	lointain(e)
19	Au sein d'une forteresse	19	oublié(e)
20	Sur les quais d'un port	20	vide

En cours de route

Vous avez commencé votre aventure et les joueurs ont agi de manière si inattendue que vous vous retrouvez dépourvu d'idée. Peut-être ont-ils déjà démasqué le grand méchant, peut-être ont-ils à ce point dévié que vous ne savez pas comment raccrocher les wagons. Pas de panique ! Les tables de ce chapitre sont là pour vous aider.

N'hésitez pas à changer votre fusil d'épaule et à vous en inspirer en cours de route afin de proposer un nouveau rebondissement, un nouveau méchant, ou même un nouveau départ. Il serait dommage d'arrêter la partie alors que la soirée n'est pas finie, n'est-ce pas ?



Exemple

A. Les dés indiquent 5 et 1. L'aventure commence donc dans une forêt sauvage, au cœur d'une tempête. Peut-être que les PJ étaient en voyage et qu'ils se sont réfugiés dans la forêt afin de trouver un abri. Ou alors peut-être se sont-ils réveillés là sans se souvenir de ce qu'il se passait. Peut-être est-ce la nuit, et les PJ se réveillent alors que les éclairs zèbrent le ciel, ou que la situation empire alors qu'ils se rendaient dans une cité proche.

B. Les dés indiquent 10 et 14. L'aventure commence dans les salons bondés d'un riche noble. Peut-être que les PJ ont été invités à une fête par un ami, ou alors il se peut qu'ils se soient introduits dans ces salons afin de voler un objet précieux… Ou peut-être sont-ils simplement employés afin d'assurer la sécurité.

L'accroche

Une fois le lieu de départ décidé, il est temps de s'atteler à décider ce qui va lancer les PJ (volontairement ou non) dans l'aventure. La table qui suit comporte une vingtaine d'accroches.

Table 2 : L'accroche

1d20	Les PJ…
1	sont poursuivis par quelque chose
2	sont contactés par un vieil ami
3	sont engagés par un commanditaire inconnu
4	sont contactés par un commanditaire ayant pignon sur rue
5	sont pris à parti par de vieux ennemis
6	sont pris à parti par des ennemis inconnus
7	sont confrontés à un danger imminent
8	sont témoins d'un acte terrible
9	sont pris pour d'autres personnes
10	sont pris à parti par les autorités
11	sont accusés d'un crime
12	sont retenus contre leur gré
13	doivent se rendre en un lieu lointain/isolé/perdu
14	sont engagés pour se débarrasser d'une menace
15	sont confrontés à la mort ou à la disparition d'un allié ou d'un ami
16	sont victimes d'un accident ou d'une situation inattendue
17	sont pris dans un piège
18	sont déroutés lors d'un voyage
19	sont attirés en un lieu étrange par quelque chose d'envoûtant
20	doivent se rendre à un point de rendez-vous

L'accroche correspond à la manière dont l'aventure commence. Vous pouvez décider de prendre le temps de poser le décor, ou de lancer les PJ directement dans l'action dès le début de la partie. En conjonction avec la Table 1, vous pourrez ainsi déterminer où et comment l'aventure débute, et ce qu'il va advenir par la suite.

Exemple

A. Le dé indique 8. Les PJ sont donc témoins d'un acte terrible. Peut-être assistent-ils à l'assassinat d'un conseiller politique, ou à un sombre rituel censé réveiller une divinité oubliée…

B. Le dé indique 9. Les PJ sont donc pris pour d'autres personnes. Peut-être ont-ils été confondus avec un autre groupe d'aventuriers à qui l'on vient demander des comptes, ou alors peut-être ont-ils été pris pour des criminels, ou encore pour des héros méritant une récompense…

L'objectif

Une fois l'accroche déterminée, il est temps de décider de l'objectif du scénario, le but qui pousse les PJ à agir.

Table 3 : L'objectif

1d20	Les PJ doivent…
1	retrouver quelqu'un
2	retrouver et rapporter un objet
3	se débarrasser de quelqu'un
4	se débarrasser d'un objet
5	enquêter sur un vol
6	enquêter sur une disparition
7	enquêter sur une agression (mortelle ou non)



Le dragon, le terrible adversaire des PJ, quitte son antre. Le danger se rapproche…

8	se disculper
9	se défendre contre une agression physique ou sociale
10	défendre/tenir un lieu contre des ennemis nombreux/puissants
11	découvrir les dessous d'un mystère
12	retrouver et éliminer une créature
13	retrouver et capturer une créature
14	explorer un lieu oublié
15	retrouver un lieu perdu
16	lever une malédiction
17	aider une population
18	escorter quelqu'un ou quelque chose
19	réparer une injustice
20	faire respecter la loi

Par soucis de simplicité, nous partons du principe que votre aventure, dans sa forme la plus simple, comprendra un unique objectif. Vous pouvez cependant décider de les multiplier, créant des objectifs contradictoires et autant d'alliés et d'ennemis. Attention, cependant, à ne pas trop complexifier votre aventure.

Exemple

A. *Le dé indique 6. Les PJ vont donc devoir enquêter sur une disparition. Sont-ils engagés par un père éploré désirant retrouver son enfant, par un seigneur cherchant à retrouver un assassin, par la maîtresse d'une guilde à la recherche d'une caravane marchande perdue ?*

B. *Le dé indique 16. Les PJ devront donc lever une malédiction. Devront-ils réussir à purifier un lieu maudit ou hanté ? Devront-ils combattre une créature afin de libérer une famille de son emprise ? Sera-t-il question de lever la malédiction pesant sur l'enfant d'un seigneur puissant ?*

L'adversaire

Dans toute aventure, il y a un ou plusieurs antagonistes. Il est temps de déterminer de qui il s'agit. La table qui suit vous propose divers types d'adversaires, ainsi qu'une colonne contenant un détail supplémentaire permettant de typer un peu plus ces derniers.

Chaque antagoniste peut être de genre masculin ou féminin. Et si vous voulez pousser le hasard jusqu'au

bout, lancez un d6 : sur un résultat de 1 à 3 c'est un homme et, sur un résultat de 4 à 6, c'est une femme.

Vous pouvez aussi considérer que l'adversaire n'est pas un individu mais un groupe d'individus, une secte, un collège, une bande, etc.

Table 4 : L'adversaire

1d20	Les PJ seront confrontés à...	1d20	Détail supplémentaire
1	un bandit, un malandrin	1	riche
2	le(la) membre d'une guilde	2	influent(e)
3	un(e) noble ou un grand bourgeois	3	puissant(e)
4	un(e) ancien(ne) allié(e)	4	célèbre
5	un(e) ancien(ne) ennemi(e)	5	bestial(e)
6	un(e) ennemi(e) que les PJ croyaient mort ou disparu	6	corrompu(e)
7	une créature monstrueuse	7	assoiffé(e) de pouvoir
8	un(e) dirigeant(e) politique	8	psychopathe
9	un(e) dirigeant(e) militaire	9	dément(e)
10	un dragon	10	confiant(e)
11	un(e) simple villageois(e)	11	revanchard(e)
12	le(la) membre d'un culte	12	machiavélique
13	un(e) ancien héros(ïne)	13	sans pitié
14	un(e) marchand(e)	14	terrifiant(e)
15	un(e) magicien(ne)	15	fanatique
16	un(e) sorcier(ère)	16	méticuleux(se)
17	un(e) fidèle d'une divinité	17	infatigable
18	un(e) chef de bande	18	pugnace
19	le(la) maître(sse) d'un culte	19	dévoué
20	un(e) proche, ami(e) ou parent d'un PJ	20	prudent(e)

Table 4-1 : race de l'adversaire

1d20	Créature
1	humain
2	elfe
3	demi-elfe
4	gnome
5	aasimar
6	demi-ogre
7	sangdragon
8	kobold ou gobelin
9	gobelours ou hobgobelin
10	gnoll ou orc
11	drow/elfe de sang ou duergar
12	tieffelin
13	svirfneblin
14	homme-lézard ou sahuagin
15	lycanthrope ou rakshasa
16	félys
17	halfelin
18	demi-orc
19	nain
20	homme-serpent

Parfois, vous désirerez que l'adversaire soit une créature d'un autre type que les humanoïdes classiques. Utilisez alors le tableau qui suit. Il ne vous restera plus qu'à choisir la créature la plus appropriée dans le livre *Créatures & opposition*.

Table 4-2

1d20	Les PJ seront confrontés à...	1d20	Détail supplémentaire
1	une aberration	1	sauvage
2-3	une bête	2	terrible
4	un céleste	3	vicieux(se)
5	une créature artificielle	4	prudent(e)
6	un dragon	5	acharné(e)
7	un élémentaire	6	sournois(e)
8-9	une fée	7	agressif(ve)
10	un fiélon	8	mystérieux(se)
11-13	un géant	9	placide
14-16	un humanoïde	10	acculé(e)
17	une créature monstrueuse	11	implacable
18	une vase	12	stupide
19-20	un mort-vivant	13	simplet(e)
		14	intelligent(e)
		15	affamé(e)
		16	destructeur(rice)
		17	joueur(euse)
		18	revanchard(e)
		19	protecteur(trice)
		20	en mission



Par souci de simplicité, nous considérons que l'aventure ne comprendra qu'un unique antagoniste. Il est cependant possible d'en créer plusieurs, liés entre eux par une relation qui peut être simple (rapport hiérarchique) ou complexe (ennemis ou adversaires entre eux), permettant ainsi aux PJ de jouer sur leurs antagonismes pour les prendre à leur propre piège. Encore une fois, les détails supplémentaires permettent de donner du corps à un PNJ ou à un monstre, et peuvent vous guider pour déterminer de quel type de créature il s'agit. Mais n'ayez pas peur des contre-emplois.

Demandez-vos pourquoi cet ancien ami aasimar serait devenu psychopathe, terrifiant ou bestial… Et ce même si cela va à l'encontre de l'image que l'on a généralement des aasimars. Cela vous permettra de créer un passé à ce PNJ, et la technique donne souvent des résultats intéressants.

Exemple

A - Le MJ décide de tirer sur la table 4, ainsi que sur la table 4-1 pour déterminer la race de l'adversaire de l'histoire. Le dé indique 19 puis 15. Il s'agit donc du maître d'un culte qui sera soit lycanthrope, soit un rakshasa. Peut-être est-il le meneur d'une secte démoniste dirigée par un rakshasa ayant pris l'apparence d'un simple prêtre. Ou alors, les PJ auront à faire à des assassins religieux bénis par leur divinité du don de lycanthropie.

B - Le MJ décide de tirer sur la table 4 et décide que l'adversaire sera un groupe d'individus. Le dé indique 8 : un groupe de dirigeants politiques. S'agit-il d'un conseil dirigeant une cité toute entière ? Est-ce un groupe d'individus dirigeant secrètement un village ou une petite vallée perdue ? Seront-ils confrontés à une collusion d'hommes politique locaux protégeant les intérêts d'une puissance étrangère ou, pire, d'une puissance maléfique ?

Humain ou pas ?

Tous les antagonistes ne sont pas forcément humains. Il peut s'agir d'un elfe, d'un nain, d'un halfelin, ou encore d'un membre d'une race plus sombre comme un gobelin, un hobgobelin ou encore un gobelours… Le tableau page précédente permet de déterminer cela au hasard ou de choisir ce qui vous plaît.

Le lieu

Où l'aventure va-t-elle conduire les PJ ?

Table 5 : Le lieu

1d20	L'aventure mène les PJ jusqu'à…	1d20	Détail supplémentaire
1	un temple	1	souterrain(e)
2	un village	2	perdu(e)
3	une cité	3	abandonné(e)
4	un réseau de cavernes	4	piégé(e)
5	une forteresse	5	hanté(e)
6	le sommet d'une montagne	6	antédiluvien(ne)
7	une forêt	7	caché(e)
8	une auberge	8	nomade ou primitif(ve)
9	une demeure	9	isolé(e)
10	une petite ville	10	en ruine
11	un relais	11	sous-marin(e)
12	un campement	12	atypique
13	une tour	13	tabou(e)
14	une cache secrète	14	fortifié(e)
15	une mine	15	sacré(e)
16	un navire	16	mystique
17	un entrepôt	17	maudit(e)
18	une ferme	18	inaccessible
19	un cercle de pierres	19	immense
20	un marché	20	céleste

Ce lieu peut parfaitement être un but à atteindre, ou bien le lieu où les PJ se trouvent déjà (ou un lieu à proximité de celui où les PJ commencent l'aventure). Si les PJ débutent l'aventure dans une cité, il est facile d'imaginer que l'on peut y trouver un temple, une auberge, une tour ou même une forteresse. Mais ce lieu peut se trouver loin et demander aux PJ de voyager, faisant du voyage une aventure en soi. Quoiqu'il en soit, il s'agit de donner une indication sur l'un des lieux les plus importants de l'aventure, peut-être même le lieu où le final prendra place. Laissez-vous surprendre par le résultat, vous pourriez obtenir une histoire à laquelle vous n'auriez jamais pensé.

Exemple

A. Les dés indiquent 13 et 8. Le lieu sera donc une tour nomade ou primitive. Peut-être s'agit-il d'une ancienne tour de bois mal dégrossie, d'une tour construite par un clan barbare ou encore une tour magique capable de se déplacer grâce à

des roches enchantées dans les fondations (ou à l'aide de pattes géantes).

B. *Les dés indiquent 9 et 5. Il s'agira donc d'une demeure hantée.*

Le rebondissement

Dans toute aventure, il y a au moins un rebondissement, une révélation ou un renversement de situation. Ce dernier permet à la fois de relancer l'intrigue, et surtout de surprendre les PJ ainsi que les joueurs avec un événement ou une révélation inattendue.

Table 6 : Le rebondissement

1D20	Les PJ découvrent/réalisent que...
1	leur ennemi est un allié
2	leur allié est un ennemi
3	l'objet/l'objectif de l'aventure se trouve ailleurs (retirer sur la table précédente)
4	ils ont été dupés
5	ils sont tombés dans un piège
6	ils ont été manipulés par un ennemi secret (créez un nouvel antagoniste)
7	ils ont été utilisés comme boucs émissaires
8	l'objet de leur quête n'a jamais existé
9	l'objet de leur quête a disparu
10	l'objet de leur quête est totalement différent de ce qu'il devrait être
11	l'objet de leur quête est terriblement dangereux
12	leur quête est vaine
13	l'objet de leur quête est pris en otage
14	rien n'était réel
15	leur quête n'était qu'un leurre, et que la vérité est autre
16	résoudre leur quête leur apportera encore plus d'ennuis
17	résoudre leur quête risque de provoquer un conflit (armé ou non)
18	ils se sont fait de nouveaux ennemis dangereux et/ou inconnus
19	les enjeux de leur quête les dépassent (et qu'ils ne peuvent éventuellement plus reculer)
20	leur quête leur donne une charge et/ou une responsabilité (dont ils ne veulent peut être pas)

Bien que nous partions du principe que vous n'intégrerez qu'un seul rebondissement majeur dans votre aventure, rien ne vous empêche d'en intégrer plusieurs. Pour cela, cependant, il faudra relancer l'aventure afin que chaque rebondissement avant le final ouvre sur une nouvelle intrigue, un nouvel objectif et éventuellement un nouvel adversaire. Cela demande du travail mais cela peut valoir le coup !

Exemple

A. *Le dé indique 15. Les PJ apprendront donc que la vérité est autre. Celui qu'ils pensaient Mauvais pourrait être Bon, la victime pourrait être le bourreau, les apparences seront forcément trompeuses.*

B. *Le dé indique 11. L'objet de la quête des PJ est en réalité dangereux. Ainsi la personne qu'ils escortent pourrait être un démon dont l'apparence est modifiée par un sort. L'objet qu'ils cherchent une arme destructrice ou la clef des enfers, celui ou celle qu'ils protègent un puissant mage ne contrôlant pas sa magie.*

Le final

Tout comme toute aventure a un commencement, elle trouve aussi une conclusion. Le final d'une aventure est au moins aussi important que son déroulement. Il marque dans l'esprit des joueurs une étape décisive et, bien mené, il peut en devenir mémorable. Ne le bâclez pas, ne lésinez pas sur les effets spéciaux ni les révélations chocs (après tout, le budget effets spéciaux est illimité en jeu de rôles), et donnez des frissons à vos joueurs autant qu'à leurs PJ.

Table 7 : Le final

1D20	Type de scène	1D20	Détail supplémentaire
1	un duel	1	vertigineux(se)
2	une bataille rangée	2	sombre
3	une poursuite	3	grandiose
4	un rituel	4	explosif(ve)
5	un procès	5	déstabilisant(e)
6	un massacre	6	horrible
7	un piège	7	tendu(e)
8	un banquet	8	émouvant(e)
9	un bal	9	déchirant(e)
10	une célébration	10	terrible
11	une révélation	11	décisif(ve)
12	une cérémonie	12	amer(ère)
13	une découverte	13	fascinant(e)
14	l'assaut d'un lieu	14	embarrassant(e)
15	la défense d'un lieu	15	mal engagé(e)
16	un renversement de pouvoir	16	terrifiant(e)
17	une trahison	17	déroutant(e)
18	une intervention divine ou démoniaque	18	inéluctable
19	une tractation	19	prophétique
20	une catastrophe	20	apocalyptique



C'est l'heure de l'affrontement final entre le dragon cracheur de feu et le chevalier

La table 7 propose un type de scène, ainsi qu'un adjectif la décrivant ou donnant le ton ou l'ambiance de cette dernière. Ne vous laissez pas arrêter par des associations étranges. Un « *massacre émouvant* » peut être une scène où les PJ assistent à la mort de personnes qui leur sont chères ou une scène où ils se rendent comptent que leurs actions ont inéluctablement mené à cette horreur. Un « *piège amer* » peut être une embuscade que les PJ auraient pu arrêter s'ils n'avaient pas dû poursuivre leur objectif. L' « *assaut embarrassant* » d'un lieu peut être un assaut mené à bien pour finalement se rendre compte que le lieu était occupé par des alliés, ou par des personnes importantes qui n'ont rien à voir avec l'histoire…

Exemple

A. *Les dés indiquent 8 et 16. Un « banquet terrifiant ». Peut-être que les PJ vont assister à un banquet pantagruélique organisé par de terribles ogres, ou à la réminiscence du dernier souper d'un fantôme ou d'un spectre, ou encore au rituel permettant à un seigneur vampire de se nourrir de ses sujets.*

B. *Les dés indiquent 9 et 17. Un « bal déroutant ». Cela pourrait être une fête fantomatique, un bal organisé par des créatures que l'on ne soupçonnerait pas être à ce point civilisées : une danse démoniaque au milieu des abysses ou une fête organisée dans un sanatorium.*

Une fois toutes ces données recueillies, il est temps de tout mettre en ordre et d'imaginer le squelette de l'aventure pour lui donner ensuite plus de corps. C'est là que votre travail commence.

Prolonger l'aventure

Avec les tables de ce chapitre, l'aventure qui se dessine semble simple : les PJ partent de quelque part, sont poussés vers un objectif et un lieu, affrontent un ennemi, avec un rebondissement et un final. Nous proposons ici une méthode simple afin d'obtenir une aventure simple.

Cependant, sachez qu'il n'est pas compliqué de prolonger l'histoire. Les tables 3 à 6 peuvent être consultées plusieurs fois afin de donner plusieurs directions possibles à l'aventure des personnages avant d'arriver au final.

Synopsis d'aventure

Voici deux synopsis issus respectivement des exemples A et B développés précédemment à partir des tirages sur les tables. Il s'agit d'une simple mise en pratique de la méthode, afin de vous permettre de constater comment quelques mots étalés au fil des tirages peuvent déboucher sur une idée d'aventure complète. Ces deux exemples ont également l'ambition de vous aider sur la mise en forme pratique de ces données au départ un peu abstraites. Les deux synopsis proposent deux ambiances très différentes, illustrant ainsi toute la variété des situations sur lesquels les tirages peuvent déboucher.

__L'exemple A__ démarre dans une forêt sauvage, au cœur d'une tempête. Son accroche fait des PJ les témoins d'un acte terrible. L'objectif les emmène à enquêter sur une disparition. L'antagoniste de l'histoire est le maître d'un culte (et un lycanthrope). L'aventure doit les mener dans une tour nomade ou primitive. Les PJ réalisent que la vérité est tout autre et vivent un final au cours d'un terrifiant banquet.

__L'exemple B__ lance les personnages à l'aventure dans les salons bondés d'un riche noble. L'accroche les amène à être pris pour d'autres personnes. Leur objectif est de lever une malédiction. Leurs adversaires sont en réalité un groupement de dirigeants politiques. Le tout les mène jusqu'à une demeure hantée. Mais ils découvrent alors que l'objet de leur quête se trouve être terriblement dangereux. Le final prend alors place lors d'un bal déroutant.

Synopsis A : L'enfant du loup

L'aventure commence « *in medias res* », c'est-à-dire en pleine action. Les PJ se sont retrouvés forcés de s'enfoncer dans une épaisse forêt (afin d'échapper à une tempête trop violente (**Table 1, Le commencement**). Les arbres craquent, le vente agite les branches, la pluie tombe, tel un rideau glacé. C'est alors qu'ils entendent au loin un cri aigu. Peut-être celui d'un enfant. En avançant, ils assistent à une scène terrible : plusieurs personnes encapuchonnées s'apprêtent à sacrifier un jeune garçon allongé et attaché sur un autel de pierre au milieu d'une clairière entourée d'anciennes pierres dressées (**Table 2, L'accroche**). Les PJ sont cependant assez nombreux et, grâce à l'avantage de la surprise, peuvent défaire les hommes et sauver l'enfant. Pendant le combat, cependant, deux des hommes se transforment en loups garous afin de neutraliser les PJ. Ils semblent vouloir retenir l'enfant à tout prix.

Une fois sauvé, l'enfant, Jolly, de son nom, les remercie. Il demande, en pleurs, à être ramené chez lui, dans son village (le village de Verbois) à une journée de marche. Là, ils rencontrent Turian Normain, son père. Ce dernier, soulagé, semble cependant inquiet et leur expose la situation : son second enfant, Sul, est toujours porté disparu. Enlevé avec Jolly il y a quelques jours, il pense (et Jolly le confirme) qu'il doit toujours être prisonnier des hommes qui ont tenté de sacrifier son fils. Il implore les PJ de l'aider, leur promettant une somme rondelette (toutes ses économies) s'ils devaient réussir à ramener son fils sain et sauf (**Table 3, L'objectif**).

Dans le village de Verbois, peu de personnes ont été témoin de l'enlèvement, mais certains villageois peuvent diriger les PJ vers le vieux Fordan, un druide vivant en ermite au milieu de la forêt. Ce dernier aurait dit avoir vu les ravisseurs, un culte secret mené par un chef (**Table 4, L'adversaire**) et les avoir suivi, mais tout le monde le prend pour un fou et, apparemment, Turian est allé jusqu'au lieu où Fordan aurait suivi les bandits, mais il n'y a rien trouvé, là où ce dernier jurait les avoir vu entrer dans une tour aux murs blancs (**Table 5, Le lieu**).

Les PJ peuvent donc se rendre soit au lieu indiqué par Fordan (qui sera ravi de le leur montrer), soit suivre les traces des éventuels survivants à partir du cercle de pierres où le sacrifice a eu lieu. L'homme a l'air à moitié fou. Parfois il semble vouloir aider les villageois à tout prix, et parfois, dans de cours accès de folie, il les traite de tous les noms, les qualifiant de « *méchants* », « *mauvais* », « *affreux* », sans pour autant pouvoir expliquer pourquoi il dit cela. Il lui arrive même de dire qu'il n'a jamais guidé Turian jusqu'à la clairière, avant de se rétracter et de nier l'avoir jamais dit.

La piste de Fordan les mène jusqu'à une clairière désormais vide. Mais les PJ peuvent se rendre compte qu'elle est parcourue de flaques. Ces dernières sont en réalité des sortes d'énormes traces de pas, massives, menant dans une direction. Les suivre leur permet de rejoindre une seconde clairière (qu'ils auraient atteinte en suivant la piste depuis le cercle de pierres), puis au bout d'une journée de marche, une tour aux murs blancs et lisses, au sommet d'une colline.

Dans la tour vivent les adeptes de Surag, le dieu lune, qui bénit ses plus fidèles serviteurs du don de lycanthropie. Une vingtaine de fidèles sont présents dans la tour, dont une dizaine de loups garous. La tour, elle, est montée sur la carapace terreuse d'une immense tortue nomade, se déplaçant au gré des désirs de Surag et de ses fidèles.

Contrairement à ce que les PJ pourraient attendre, les adeptes de Surag ne sont pas agressifs. Ils accueillent les PJ avec méfiance, mais sans violence. Ils découvrent que celui qu'ils prenaient pour leur ennemi est en réalité pacifique (**Table 6, Le rebondissement**) : Lurien, le maître de la confrérie de Surag, ne cherchait pas à sacrifier Jolly, mais à le désenvoûter.

Jolly et Sul sont ses fils et ont été enlevés et envoûtés par son ennemi, Karius, plus connu par les PJ sous le nom de Turian. Ils sont donc tous deux persuadés d'être les fils de Karius/Turian. Ce dernier a envoûté tous le village de Verbois (ainsi que Fordan, le vieux druide dont l'esprit résiste tant bien que mal, l'amenant au bord de la folie) afin de l'aider dans cette tâche. Lurien le sait : s'il ne fait rien, les villageois seront sacrifiés avec ses enfants. Il demande aux PJ de bien vouloir l'aider. Karius est le prêtre de Norag le dieu rouge, le frère maléfique de Surag. Lui et plusieurs de ses adeptes s'apprêtent à réaliser un terrible rituel en Verbois. Lurien et les siens ne sont pas assez nombreux ni puissants pour intervenir, mais l'aide des PJ pourrait être décisive.

Les PJ retournent donc au village de Verbois, à temps pour assister à un sinistre rituel. Karius et cinq de ses fidèles se sont transformés en loups garous. Quant aux villageois, une partie d'entre eux est attachée la tête en bas, prêts à être saignés comme des animaux par les autres. Une table est dressée au centre du village tous s'apprêtent à participer à un banquet anthropophage (**Table 7, Le final**). Les PJ pourront-ils les sauver à temps et ramener la raison en Verbois en tuant Karius et ses sbires ?

Synopsis B : Quiproquos et malédictions !

Les PJ ont été engagés il y a quelques jours afin d'assurer la sécurité lors de la soirée d'un noble. Les voilà donc, au début de l'aventure, dans les salons dorés du noble (**Table 1, Le commencement**), obligé de surveiller les allées et venues des invités et du personnel, de vérifier que l'homme et ses invités ne risquent rien. En effet, selon lui, quelqu'un en voudrait à sa personne. La fête accueille des responsables politiques et de riches marchands : une véritable soirée de l'ambassadeur. Lord Valeny, leur employeur, est un jeune homme affable qui n'hésite pas à venir leur parler, et même à trinquer avec eux, ainsi qu'avec l'une de ses invitées (une jeune femme avenante et très proche du Lord), lady Montsart.

La soirée se passe sans encombre, mais au petit matin, alors que les PJ se réveillent, leurs visages et leurs apparences ont changé. Ils ont désormais l'apparence d'orcs, ou d'autres créatures redoutées en ces terres civilisées (**Table 2, L'accroche**). Dès qu'ils mettent un pied dehors, les habitants de la cité paniquent et fuient, appelant la garde. Il leur faut désormais découvrir ce qu'il leur est arrivé pour espérer redevenir eux-mêmes (**Table 3, L'objectif**). Malheureusement, entre temps, ils entendent parler d'une série de crimes et délits commis, en ville, par une bande d'orcs (ou des créatures similaires à ce que les PJ sont devenus). Plus la rumeur enfle, plus les autorités sont à leur recherche.

Leurs investigations, sous la contrainte de la discrétion, les mènent jusqu'au noble pour lequel ils ont travaillé. Malheureusement, ses serviteurs ne l'ont pas vu de la journée et pour cause : lord Valeny a lui aussi été victime de la même transformation. Tout ce que les serviteurs savent, c'est qu'ils ont aperçu un orc s'enfuir de la demeure du Lord, avec une très belle paire de bottes. Sans doute le seigneur. Son intendant sait aussi que son maître a pris, avant de partir, les clés d'une vieille demeure familiale. Cette dernière, en dehors de la cité n'est plus habitée depuis la mort feu lady Valeny, la mère du Lord. Mais on la dit hantée et plus personne n'a osé l'habiter depuis plus de dix ans (**Table 5, Le lieu**).

Lord Valeny a été victime d'un complot, et les PJ sont devenus des victimes collatérales lorsqu'ils ont trinqué avec lady Montsart. Les Sept Couronnes, une association de riches marchands et nobles de robe dirigeant secrètement la ville (**Table 4, L'adversaire**) se targuent d'avoir redonné à la cité sa grandeur autrefois perdue. Depuis des années, ils lorgnent sur les terres et possessions de Lord Valeny. Ils comptent bien s'en emparer, préparant un projet de construction d'un Grand Théâtre qui devrait amener en ville les plus riches excentriques à des mois de voyage à la ronde. Ils ont donc engagé lady Montsart, Suliéra de son véritable nom : une sorcière aux pouvoirs étonnant. Cette dernière a maudit le breuvage de Lord Valeny (et celui ingurgité par les PJ), avant de trinquer avec lui et de feindre de boire pour faire bonne figure. La suite, les Sept Couronnes s'en occupent. Ils ont engagé des mercenaires demi-orcs, les ont grimé un peu pour les faire ressembler à des orcs et semer la confusion en ville pour la journée. Ils comptent ensuite diriger la population vers Lord Valeny afin que la vindicte populaire fasse son travail.

Il n'est pas très compliqué de retrouver Suliéra, qui a recouvré son véritable visage (celui d'une vieille harpie aux cheveux filandreux). Elle explique la situation aux PJ et leur révèle que le seul moyen de lever la malédiction est d'organiser un bal « *inversé* » : les riches doivent y être pauvres et les pauvres riches. Les nobles y être serviteurs et les serviteurs nobles. Une fois la nuit passée, alors seulement la malédiction sera levée (**Table 7, Le final**).

Il faut donc que les PJ organisent un bal, faisant accepter à Lord Valeny de jouer les serviteurs, avec d'autres de ses invités (et, qui sait, des membres des Sept Couronnes seront peut être présents). Le bal est un moment périlleux. Les serviteurs avinés se sentent pousser des ailes et plusieurs bagarres violentes éclatent. Il va falloir assurer la sécurité de tous pour que le bal aille à son terme et que la malédiction soit levée. De plus, les Sept Couronnes ont envoyé des tueurs pour tenter d'assassiner purement et simplement Lord Valeny. Les PJ le sortiront de tous ces mauvais pas. Lord Valeny pourrait alors devenir un allié et un ami, mais les Sept Couronnes sont désormais des ennemis revanchards et puissants (**Table 6, Le rebondissement**).

Improviser une rencontre

Une aventure n'est pas un long fleuve tranquille. Elle est parsemée de conflits et de confrontations. Il peut évidemment s'agir de conflits armés et de combats, mais aussi de confrontations toutes autres. Le principe même d'une confrontation est qu'un ou plusieurs partis veulent obtenir quelque chose et que les autres partis s'y opposent. Ainsi, une négociation, un procès, une rencontre diplomatique, une intrusion discrète sont autant de confrontations et de conflits. C'est ce que nous appelons, en général, une « *rencontre* ».

Il existe rarement une seule manière de se sortir d'une rencontre, planifiée à l'avance par le scénario ou non. Parfois, le combat est inévitable (comme une scène prévue d'avance où un démon attaque les PJ en plein sommeil). Mais il se peut aussi qu'une rencontre censée mettre en scène un combat tourne en négociation, ou inversement.

Quand on construit une aventure, on prévoit un certain nombre d'entre elles comme des rencontres possibles, probables ou inévitables. Ainsi, dans le synopsis A (L'enfant du loup) présenté plus haut, la première confrontation avec ce que les PJ prendront pour de sombres sectateurs est presque inévitable. Celles-là sont simples à mettre en place, et le MJ aura le temps d'utiliser les règles sur la création de créatures et de PNJ afin de mettre en place tout le côté technique.

D'autres, cependant, arriveront au gré des actions des PJ. Alors comment improviser une rencontre ? Comment la rendre intéressante ? Pourquoi la mettre en place ? Les conseils à suivre servent à élaborer des rencontres prévues à l'avance.

Mettre en place la rencontre

Une rencontre, ce sont avant tout des circonstances. Elles peuvent être situationnelles (comme une négociation entre deux royaumes afin de négocier la paix) ou géographiques (comme l'auberge ou le croisement au milieu de la forêt où aura lieu une embuscade), ou les deux. Il faut donc déterminer :

- Le « *pourquoi ?* »
- Le « *où ?* »
- Le « *comment ?* »
- Et enfin le « *qui ?* »

Pourquoi ?

C'est primordial dans une rencontre : que veulent les PJ, et que veulent les PNJ ? Savoir ce que les partis en présence désirent permet de réagir de manière appropriée, et de faire réagir les PNJ et créatures de manière logique.

Des bandits venus dérober les affaires des PJ ne se battront certainement pas jusqu'à la mort et fuiront dès les premiers blessés.

Des émissaires d'un autre royaume venus négocier sur invitation des PJ parce qu'ils sont en position de force en termes d'hommes armés accepteront certainement moins facilement des termes défavorables que si les PJ avaient été dominants militairement parlant.

Grâce au « *pourquoi* », vous aurez une ligne directrice globale pour la rencontre à venir.

Où ?

Déterminer le « *où* » permet plusieurs choses. Quel parti est en terrain familier ? Si la rencontre devient physique, elle permet d'improviser ou d'exploiter le terrain plus facilement. Et si vous avez sous le coude le plan générique d'une auberge alors que vous vous apprêtez à mettre en scène une bagarre de taverne, sortez-le. Cela vous donnera du grain à moudre autant qu'aux joueurs. Laissez-les utiliser le décor qu'ils ont sous les yeux, les petits éléments, prendre une chaise ou un chandelier pour frapper sur un adversaire, pousser un ennemi dans l'âtre ou déclarer qu'un PJ s'accroche au lustre dessiné sur l'illustration pour passer d'un côté à l'autre de la zone.

Comment ?

Déterminer le « *comment* » permet de connaître les circonstances de la rencontre. Comment les PJ et les PNJ en sont-ils arrivés là, en ce lieu ? Comment les PJ entrent-ils dans la pièce ? Le « *comment* » se détermine plus rarement en avance. Ce sont les circonstances qui vont mener à la rencontre et, souvent, ces dernières apparaissent en jeu. Soyez donc attentif à la manière que vos joueurs auront d'aborder la scène. En fonction de cela, il vous faudra envisager de modifier éventuellement les réactions de vos PNJ et créatures. Laissez les joueurs profiter de leurs idées : vous aviez prévu un combat contre des gobelins mais vos joueurs font en sorte de se mettre en position de négocier ou de les intimider ? Parfait. Leur « *comment* » est intéressant, tout autant que ce que vous aviez prévu, alors modifiez la rencontre en fonction, mais ne leur facilitez pas pour autant la tâche !

Qui ?

Enfin, déterminer le « *qui* » permet surtout de mettre en place les PNJ et créatures auxquels les PJ auront à se confronter. Vous trouverez tout ce qu'il faut dans *Créatures & opposition*, mais rien ne vous empêche de les créer vous-même.

De l'art du recyclage

Si vous en avez le temps, vous pouvez créer un PNJ ou une créature, ou simplement aller chercher les bonnes données techniques dans le livre approprié.

Vous pouvez aussi décider de laisser le hasard dicter ce que les PJ rencontreront. Ainsi, des tables aléatoires par environnement sont disponibles page 93 de ce livre.

Cependant, il existe une astuce de bricolage qui fonctionne autant avec vos propres créations qu'avec les scénarios et campagnes du commerce que vous décideriez de jouer : le recyclage.

Vos PJ ont évité un magnifique combat contre deux ogres en furie que vous aviez amoureusement préparé ? Et justement, vous vous retrouvez avec le besoin de mettre en place une rencontre contre des créatures énormes et redoutables ? Mais voilà, vous n'avez pas de temps à perdre, et vous ne voulez pas interrompre la partie pour aller trouver la bonne créature, avec le bon indice de dangerosité… Peu importe !

Prenez les caractéristiques de vos deux ogres et… décrivez la créature qui vous plaît. Rhabillez, en quelque sorte, le profil technique des ogres que vous aviez préparés avec l'apparence d'un monstre qui sera parfait pour cette scène. Leurs armes peuvent devenir des griffes, leurs armures une armure naturelle, leur taille reste la même, leurs caractéristiques aussi… Cela vous permettra de gérer sur le pouce des situations qui auraient dû vous demander un certain temps de recherche. Vos joueurs n'y verront que du feu, vous serez certain de la dangerosité de votre rencontre, et la partie ne sera pas interrompue.

Attention, cependant : il est fort utile de garder les créatures non rencontrées afin d'en réutiliser le profil technique, mais recycler une rencontre déjà jouée en ne faisant que rhabiller les créatures risque d'être moins drôle. Les joueurs auront au bout d'un moment le sentiment de toujours combattre la même chose, quel que soit l'apparence de l'adversité… Alors n'abusez pas du recyclage.

Faire vivre sa rencontre

Vient finalement le moment de faire jouer votre rencontre. Gardez toujours à l'esprit qu'une rencontre est une scène comme une autre, même quand il s'agit d'un combat. On a souvent tendance à apporter un traitement un peu différent aux combats. En effet, le système de résolution des actions pousse à cela : là où la plupart des situations sont réglées par un ou deux jets de dés, noyés au milieu de la narration, le combat est formalisé de manière plus poussée. On le décompose en phases (les tours et rounds) décomposées en actions et réactions, dont l'ordre est décidé par les données techniques des PJ. Cependant, si dans sa résolution, la scène sort de l'ordinaire, elle n'en est pas moins une scène.

Récompensez vos joueurs !

Le jeu de rôle n'est pas une histoire figée appartenant au MJ dans laquelle les joueurs incarnent un PJ dont ils récitent les lignes savamment apprises. C'est un jeu centré sur la prise d'initiative personnelle : les joueurs, autant que le MJ, sont aux commandes de l'histoire et de son déroulement. Alors laissez-vous surprendre. Quand, dans une rencontre, un joueur, via son PJ, prend une initiative qui a du sens ou de la classe, récompensez-le. Allez dans son sens, laissez-le se balancer au lustre, prendre un cheval par la bride pour le mettre entre lui et son ennemi, sauter sur la table afin de gagner de la hauteur pour mieux se battre… Adaptez la suite des événements, prenez ces actions en compte dans l'histoire, ou même donnez-lui l'avantage (ou le désavantage à son adversaire). Plus vous prendrez en compte ce genre d'initiatives et accepterez que l'issue d'une rencontre puisse être, par essence, imprévue, plus vous encouragerez vos joueurs à prendre des initiatives et à pousser leurs descriptions. Tout le monde en sortira gagnant !



Il est donc nécessaire d'y insuffler de la vie et de la cohérence. Ne résumez pas vos rencontres à des échanges de coups et de sorts. Assurez-vous que les PNJ et créatures utilisent leur environnement, le décor. Ce dernier n'est jamais vide, alors pourquoi un gobelin ne se cacherait-il pas derrière un rocher au lieu de rester en plein milieu, à servir de cible vivante aux PJ. Pourquoi un orc n'enverrait-il pas une branche en pleine face d'un PJ afin de le déstabiliser ? Pourquoi l'aubergiste ne casserait-il pas sa bouteille d'hydromel sur la tête du pilier de bar en face de lui ?

Plus vous décrirez l'environnement, plus vous vous donnerez de matière, à vous, mais aussi aux joueurs. Si vos joueurs vous demandent si tel ou tel objet est présent et que cela vous parait logique, n'hésitez pas à aller dans leur sens. Dites oui, tant que cela ne parait pas hors sujet.

Créer ses PNJ

On distinguera plusieurs types de PNJ dans les scénarios.

Les figurants sont ceux que l'on trouve tout au fond de l'image. Ils n'ont aucune importance pour l'histoire

et ne servent que de décor, jusqu'à ce que l'un des PJ décide d'interagir avec. Ces interactions seront toujours limitées dans le temps et n'auront que peu d'impact sur le déroulement de l'histoire. Il en va ainsi des marchands à qui l'on demande s'ils savent où vit un PNJ important, ou des aubergistes à qui l'on demande une chambre pour la nuit. Vous pourrez même parfois décider de ne pas interpréter ces PNJ, donnant directement l'information aux PJ et aux joueurs sans prendre la peine de l'incarner si vous préférez jouer ainsi.

Créer ses PNJ est aussi important pour un MJ que de créer un PJ pour un joueur. Ici, Aurora, la plus grande voleuse du royaume et sa pie pick pocket dont on dit qu'il s'agirait de sa compagne transformée ainsi par un mage très puissant au cours d'une mission audacieuse qui aurait mal tourné.

Les seconds couteaux sont ceux que l'on croise et avec qui l'interaction peut être plus poussée. Ceux-là ont souvent quelques caractéristiques techniques importantes et sont un peu plus détaillés. Ce sont ces petits rôles avec lesquels l'interaction est encore limitée, mais que l'on retrouve plus souvent, ou qui dirigent et participent aux conflits contre les PJ (ou à leurs côtés). Ce sont par exemple les bandits au bas de l'échelle d'une organisation criminelle ennemie des PJ. Ou les témoins d'une scène de crime interrogés par les PJ.

Les premiers couteaux sont des PNJ importants. Même s'ils ne sont pas les adversaires des PJ ou les protagonistes les plus importants, ils sont présents et interagissent réellement avec les PJ. Leurs personnalités ont le temps de s'exprimer et, même s'ils n'ont pas forcément besoin de caractéristiques techniques, ils sont amenés à être croisés de manière plus que régulière.

Restent enfin **les adversaires et protagonistes.** Ce sont les personnages, alliés ou ennemis, qui ont droit à un traitement presque aussi important que les PJ eux-mêmes. Ils sont des éléments-clés de l'histoire et les PNJ qu'il sera nécessaire de préparer en détails.

Détailler ses PNJ

La plupart des PNJ n'ont pas besoin de plus que quelques mots pour les décrire. On ne leur donne pas de caractéristiques particulières, ni de profil technique : ils serviront de figurants ou de petits rôles mineurs. Cependant, quelques détails peuvent tout changer et donner un peu de personnalité au PNJ.

En règle générale, un PNJ se définit par quelques données :

- Son occupation et son histoire (un figurant aura rarement besoin de plus)
- Son apparence générale
- Une force
- Une faiblesse (un second couteau aura rarement besoin de plus)
- Une manie et/ou un signe particulier
- Un trait de caractère
- Une qualité (un premier couteau aura rarement besoin de plus)
- Un idéal
- Un lien

Pour chacune de ces données, imaginez quelques mots, une phrase courte, juste de quoi typer votre PNJ. Si vous n'avez pas d'inspiration, allez faire un tour du côté des tables aléatoires un peu plus bas et jetez quelques dés, ou inspirez-vous simplement de ce que vous y trouverez.

Occupation et histoire

Un personnage se définit par son histoire et par ce qu'il fait. Ces deux données sont à la base de la création de personnage. Pour la plupart des PNJ mineurs, vous n'aurez pas besoin de plus, si ce n'est de définir son allure générale.

L'occupation peut se résumer à un ou deux mots : aubergiste, tavernier, garde, lieutenant, noble, diplomate, bandit, malandrin, forgeron, tisserand…

L'histoire n'a pas besoin d'être développée à outrance. Il s'agit surtout pour vous de savoir d'où vient le PNJ. Il peut s'agir d'une petite phrase ou deux qui vous permettront de le situer et de connaître les événements les plus importants de son passé. Il peut s'agir d'un noble dernier-né de sa famille et rejeté par son père, d'un paysan sans histoire et qui a toujours appris qu'il fallait travailler dur afin de mériter le respect, d'un aubergiste vétéran d'une guerre qui lui ont laissé de terribles souvenirs, ou encore d'un diplomate qui n'a connu que les salons et ne s'est jamais sali les bottes…

Ces deux données sont le premier pilier de votre PNJ, c'est aussi ce qui vous permettra de le développer plus avant si vous en avez besoin.

Apparence générale

Le second pilier de la création de votre PNJ est son apparence générale. Il ne s'agit pas là de rentrer dans les détails mais de lui donner un peu de corps. Est-il grand, petit, beau, laid, bien ou mal habillé ? Ne vous encombrez pas d'une description détaillée. Ce que l'on retient d'une personne, physiquement, tient souvent en peu de mots : on se focalise sur un détail significatif avant de retenir l'ensemble. Est-il grand, petit, épais, mince, chauve, chevelu, barbu, bien habillé, en haillons, habillé de manière pratique, etc. ? Cependant, si vous décidez d'aller plus loin dans le processus de création de PNJ et de ne pas vous arrêter à cette apparence générale, attendez les tirages suivants, qui pourraient bien changer la donne (surtout les forces et les faiblesses).

Force et faiblesse

Votre PNJ n'est pas qu'un simple figurant. Vous avez donc besoin d'en savoir un peu plus sur lui sans vraiment avoir d'idée précise de qui il est pour le moment. Il possède ses points forts et ses points faibles. Lancez une fois sur la table des forces, puis une fois sur la table des faiblesses (et relancez si la caractéristique obtenue est la même). Cela vous aidera à déterminer ce que vous mettrez en avant dans votre description et, le cas échéant, si vous lui créez un profil technique, quelle caractéristique est la plus élevée et laquelle est la plus faible. Lancez un (ou plusieurs) d66, c'est-à-dire deux d6 de deux couleurs différentes dont l'un représentera les dizaines, et le second les unités. Ceci vous permet d'obtenir, non pas 66, mais 36 combinaisons différentes.

Table 9 : Forces

1d66	Force	Caractéristique associée
11	montagne de muscles	Force
12	trapu	Constitution
13	élancé	Dextérité
14	regard vif	Intelligence
15	œil perçant	Sagesse
16	sourire d'ange	Charisme
21	larges épaules	Force
22	endurant	Constitution
23	souple	Dextérité
24	stratège	Intelligence
25	empathique	Sagesse
26	beauté hors du commun	Charisme
31	massif	Force
32	sec	Constitution
33	rapide	Dextérité
34	cultivé	Intelligence
35	volonté de fer	Sagesse
36	beau parleur	Charisme
41	puissant	Force
42	solide	Constitution
43	agile	Dextérité
44	malin	Intelligence
45	perspicace	Sagesse
46	sûr de lui	Charisme
51	carré	Force
52	vigoureux	Constitution
53	vif	Dextérité
54	curieux	Intelligence
55	intuitif	Sagesse
56	regard déstabilisant	Charisme
61	intimidant	Force
62	robuste	Constitution
63	véloce	Dextérité
64	studieux	Intelligence
65	sans peur	Sagesse
66	fascinant	Charisme

Table 10 : Faiblesse

1d66	Faiblesse	Caractéristique associée
11	frêle	Force
12	maigrichon	Constitution
13	maladroit	Dextérité
14	lent à la comprenette	Intelligence
15	bigleux	Sagesse
16	regard vide	Charisme
21	malingre	Force
22	maladif	Constitution
23	tremblotant	Dextérité
24	ignorant	Intelligence
25	absent	Sagesse
26	peu avenant	Charisme
31	faiblard	Force
32	la peau sur les os	Constitution
33	raide comme un piquet	Dextérité
34	inculte	Intelligence
35	influençable	Sagesse
36	bégaie	Charisme
41	faible	Force
42	bedonnant	Constitution
43	deux pieds gauches	Dextérité
44	simplet	Intelligence
45	crédule	Sagesse
46	terriblement laid	Charisme
51	chétif	Force
52	asthmatique	Constitution
53	gauche	Dextérité
54	idiot	Intelligence
55	naïf	Sagesse
56	effacé	Charisme
61	maigrelet	Force
62	souffreteux	Constitution
63	lent	Dextérité
64	arriéré	Intelligence
65	incapable de se concentrer	Sagesse
66	froid	Charisme

Manies et signes particuliers

Un PNJ, qu'il s'agisse d'un adversaire important ou non, n'est pas la simple somme de ses caractéristiques techniques. Est-il si important pour les joueurs, hors de toute situation de confrontation, de savoir si le PNJ possède 12 ou 18 en Force ? Outre le fait que cela orientera indéniablement la description que vous en ferez (on ne décrit pas physiquement de la même manière un personnage ayant 8 en Force, et un personnage ayant 18), cela peut ne pas être suffisant.

Ce que nous retenons, chez les gens que nous croisons autant que chez les personnages de fiction, ce sont les petits détails, les manies, les tics de langage ou corporels, les défauts, les détails marquants. C'est en insufflant un ou deux détails de ce genre à une description que vous donnerez à la fois de la vie et une personnalité à vos PNJ. Jetez un d88. Pour ce faire, prenez deux d8 de couleur différente. L'un représentera les dizaines, et le second les unités.

Table 11 : Manies

1d88	Manie
11	ronge ses ongles
12	joue avec un objet
13	tapote toujours en rythme
14	se frotte le nez quand il ment
15	chantonne toujours quelque chose
16	s'assied toujours avec la porte en vue
17	tapote du pied
18	fait claquer sa langue lorsqu'il réfléchit
21	se frotte les mains quand il est excité
22	rigole nerveusement
23	se balance d'avant en arrière quand il est debout
24	passe la main sur sa nuque quand il parle
25	parle avec les mains
26	ne regarde pas dans les yeux
27	remet toujours les objets « à leur place » ou « dans la bonne position »
28	tape dans ses mains avant de partir, de se lever ou de se mettre à la tâche
31	remet toujours ses vêtements en place
32	cligne trop souvent des yeux quand il parle
33	ponctue toutes ses fins de phrases par le même mot
34	essuie la sueur de son front trop souvent
35	sursaute au moindre bruit
36	fait craquer ses doigts
37	s'étire souvent
38	embrasse un porte-bonheur avant d'agir
41	se frotte le menton ou se caresse la barbe quand il réfléchit
42	joue avec ses cheveux
43	se caresse le crâne quand il est embarrassé
44	regarde au sol
45	croise les bras dès qu'il parle

46	adopte une posture particulière dès qu'il ne bouge plus
47	taille toujours un bout de bois
48	regarde son reflet dès qu'il en a l'occasion
51	couvre les miroirs avant de dormir
52	lisse ses sourcils machinalement
53	tripote toujours un porte-bonheur ou un petit objet personnel
54	regarde régulièrement derrière lui
55	regarde l'espace tout autour de lui plutôt que son interlocuteur
56	tapote ses index l'un contre l'autre lorsqu'il parle
57	se gratte lorsqu'il n'est pas à l'aise
58	ponctue ses phrases d'un bruit de bouche désagréable
61	passe régulièrement sa langue sur ses lèvres
62	suit les gens qui passent du regard
63	siffle doucement un petit air quand il s'attelle à une tâche
64	manipule toujours les objets avec une délicatesse excessive
65	caresse les objets et les surface en passant à côté
66	fouine toujours un peu partout
67	a toujours un petit bout de bois ou de paille à la bouche
68	tapote ses lèvres quand il réfléchit
71	sourit toujours, même quand il ne faudrait pas
72	se signe (ou tout autre geste en rapport avec sa religion) quand il est nerveux
73	tire légèrement la langue quand il rigole
74	soupire dès qu'il entreprend une tâche
75	grignote toujours quelque chose
76	porte toujours un mouchoir à son nez quand on lui parle
77	ne peut s'empêcher de nettoyer ses vêtements dès qu'ils sont un peu sales
78	nettoie son arme (ou une pièce d'équipement importante) dès qu'il le peut
81	parle en effectuant de grands gestes
82	frappe dans ses mains pour s'exclamer
83	décrit toujours tout ce qu'il fait, tout haut
84	parle avec lui-même quand il réfléchit, tout haut
85	fait de longues pauses quand il réfléchit, le regard dans le vague, ne prêtant plus attention à l'extérieur
86	se caresse le bras quand il parle
87	utilise toujours le même mot dès qu'il a une idée (eurêka, bingo, etc.)
88	relancez deux fois sur la table, ignorez ce résultat et relancez si vous l'obtenez de nouveau.



Donnez de la couleur et des signes distinctifs aux méchants que vous souhaitez mémorables. Vuurgh, le demi-orc pourrait causer bien des cauchemars à vos PJ

Table 12 : Signes particuliers

1d88	Signes particulier
11	marque de naissance
12	yeux vairons
13	nez crochu
14	verrue sur le visage
15	doigts manquants
16	arthroses
17	boiteux
18	amputé d'un membre
21	cicatrice au visage ou au cou
22	couleur de cheveux inhabituelle
23	couleur d'yeux inhabituelle ou étrange
24	canines pointues
25	ongles d'une couleur étrange
26	strabisme (léger ou fort)
27	tatouage
28	brûlures visibles
31	borgne
32	édenté
33	taches sur la peau
34	taches de rousseur
35	décoloration cutanée par endroits
36	nez tordu

37	oreille coupée
38	narine tranchée
41	bec de lièvre
42	chauve
43	dégarni
44	barbe touffue
45	tresses stylisées
46	yeux globuleux
47	nez porcin
48	menton proéminent
51	mâchoire prognathe
52	grands pieds
53	jambes trop longues
54	bras trop courts
55	cheveux de plusieurs couleurs naturelles
56	sourcils touffus
57	ongles très longs
58	bijou atypique
61	pas de menton
62	dents de cheval
63	odeur corporelle forte
64	yeux enfoncés dans les orbites
65	n'a pas de sourcils
66	cou trop long
67	posture courbée
68	yeux étrangement écartés
71	yeux toujours écarquillés
72	oreilles pointues (ou sans pointe pour une race de personnage ayant des oreilles normalement pointues)
73	lèvres pincées
74	petits pieds
75	mains trop fines ou trop massives pour sa corpulence
76	porte des vêtements trop grands pour lui
77	porte toujours des gants
78	s'habille de manière extravagante
81	porte une pièce de vêtement distinctive et directement reconnaissable
82	parle avec une voix n'allant pas avec sa corpulence (trop aiguë ou trop grave)
83	torse toujours bombé
84	se tient toujours droit, à la limite de la raideur
85	dos cambré
86	jambes arquées
87	démarche de gorille
88	relancez deux fois sur la table, ignorez ce résultat et relancez si vous l'obtenez de nouveau.

Trait de caractère

Un PNJ n'est pas qu'une somme d'informations physiques et mentales. On lui imprime souvent un caractère permettant à la fois de l'interpréter, de guider ses réactions face aux PJ et à leurs décisions, mais aussi de lui donner du corps. Choisissez un ou deux traits de caractères emblématiques. Cela ne veut pas dire que le comportement du PNJ ne peut entrer que dans cet unique cadre. Mais si l'on demandait à n'importe laquelle de ses connaissances de le définir en un ou deux mots, ce serait certainement ces mots qui leurs viendraient immédiatement à l'esprit.

Si vous manquez d'inspiration, jetez donc un ou deux d66 et consultez la table qui suit.

Table 13 : Trait de caractère

1d66	Description
11	arrogant
12	généreux
13	effacé
14	timide
15	volontaire
16	impétueux
21	colérique
22	méticuleux
23	prudent
24	fourbe
25	honnête
26	fuyant
31	lâche
32	courageux
33	fort
34	dépressif
35	heureux
36	émerveillé
41	cruel
42	honorable
43	bon
44	hypocrite
45	instable
46	bougon
51	dur
52	manipulateur
53	indécis
54	confiant
55	assuré
56	solide

61	angoissé
62	paranoïaque
63	sympathique
64	compatissant
65	désintéressé
66	fidèle

Une fois le (ou les) traits de caractère les plus importants posés, demandez-vous pourquoi ce personnage est devenu ainsi. Qu'est-ce qui l'a poussé dans cette voie, quelle faille l'a rendu si cruel, d'où vient ce besoin de toujours tenir ses promesses ou de toujours faire le Bien ? Ainsi, avec un ou deux mots, vous créerez une partie de son histoire, lui donnant encore un peu plus de consistance.

Attention, cependant : même si vous pourriez vous étaler des pages durant sur l'histoire de votre PNJ, ne le faites que si cela sert réellement votre histoire. Un tavernier qui n'a aucun rôle dans le scénario n'a pas besoin que vous alliez au bout de ce processus.

Les talents

Les PNJ ont eux aussi des talents, parfois insoupçonnés. Ces talents leurs donnent aussi de la personnalité et sont des vecteurs d'histoire. Parfois vous obtiendrez des talents en rapport direct avec l'occupation du PNJ. Parfois, cela n'aura rien à voir. Dans les deux cas, il est intéressant de se demander pourquoi ce PNJ possède tel talent ou telles compétences… Cela vous aidera à lui donner de la cohérence et, à terme, si vous le créez techniquement, à décider de ses compétences.

N'hésitez pas à utiliser la table qui suit et, en fonction du résultat (surtout s'il semble entrer en contradiction avec un ou plusieurs résultats antérieurs), demandez-vous comment ce personnage en est arrivé là.

> ***Exemple :*** *Un PNJ inculte (table 10), arrogant (table 13) et érudit surdoué (table 14) pourrait simplement surestimer ses capacités tout à fait moyennes. D'un point de vue technique, vous lui imposeriez un score de 8 en Intelligence, et la maîtrise de la compétence Histoire (pouvant l'amener à un simple +1 ou +2… assez faible pour ce personnage arrogant persuadé d'être un génie). S'il avait été un érudit reconnu, il aurait alors tout eu d'un charlatan surestimé.*

Table 14 : Les talents

1d20	Le PNJ est un…	1d20	Détail supplémentaire
1	instrumentiste	**1**	reconnu
2	combattant	**2**	surdoué
3	forgeron	**3**	éclairé
4	maître artisan	**4**	amateur
5	herboriste	**5**	émérite
6	empoisonneur	**6**	habile
7	érudit	**7**	correct
8	diplomate	**8**	réputé
9	négociateur	**9**	ignoré
10	marchand	**10**	méconnu
11	chanteur	**11**	sous-estimé
12	danseur	**12**	humble
13	voyageur	**13**	redoutable
14	chasseur	**14**	débutant
15	tacticien	**15**	envié
16	dirigeant	**16**	atypique
17	bâtisseur	**17**	étonnant
18	conducteur	**18**	impressionnant
19	cartographe	**19**	dénigré
20	architecte/ ingénieur	**20**	efficace

Idéal et lien

Tout comme les PJ, les PNJ les plus importants à vos yeux peuvent posséder un idéal et un lien. Plusieurs options s'offrent à vous :

Parcourir les Historiques présentés dans le *Manuel des règles* et choisir le plus approprié, puis tirer l'idéal et le lien sur les tables correspondantes.

Décider de vous-mêmes, en fonction de ce que vous désirez que ce PNJ soit pour votre histoire et votre aventure.

Tirer sur les deux tables suivantes.

La table des idéaux qui suit est cependant un peu particulière. Là où les historiques proposent toujours une petite phrase afin de matérialiser l'idéal pour le joueur, cette table se contente de l'idéal brut, en un ou deux mots, suivi de l'alignement correspondant. Charge à vous, ensuite, de détailler plus avant cet idéal.

Table 15 : idéaux des PNJ

1d66	Idéal
11	Beauté (Bon)
12	Générosité (Bon)
13	Bienveillance (Bon)
14	Protection (Bon)
15	Sacrifice de soi (Bon)
16	Harmonie (Bon)
21	Avarice (Mauvais)
22	Pouvoir (Mauvais)

23	Cruauté (Mauvais)
24	Destruction (Mauvais)
25	Vengeance (Mauvais)
26	Domination (Mauvais)
31	Famille (Loyal)
32	Ordre (Loyal)
33	Communauté (Loyal)
34	Tradition (Loyal)
35	Équité (Loyal)
36	Honneur (Loyal)
41	Liberté (Chaotique)
42	Changement (Chaotique)
43	Indépendance (Chaotique)
44	Anarchie (Chaotique)
45	L'homme avant la loi (Chaotique)
46	Mérite (Chaotique)
51	Neutralité (Neutre)
52	Équilibre (Neutre)
53	Respect mutuel (Neutre)
54	Connaissance (Neutre)
55	Introspection (Neutre)
56	Modération (Neutre)
61	Gloire (tous)
62	Ambition (tous)
63	Exploration (tous)
64	Découverte (tous)
65	Voyage (tous)
66	Rédemption (tous)

Les liens qui suivent sont, quant à eux, des liens génériques. Ils peuvent rejoindre les liens de certains Historiques du *Manuel des règles*, mais sont ceux que l'on trouvera le plus souvent chez un PNJ afin de le relier à l'aventure vécue par les PJ et, éventuellement, aux PJ eux-mêmes.

Table 16 : Liens des PNJ

1d12	Le PNJ…
1	cherche à se venger de quelque chose
2	est lié à une personne ou à un lieu, qu'il doit protéger
3	est lié à une personne ou à un lieu, qu'il désire détruire
4	est lié à une personne qu'il désire
5	est lié à un lieu dont il veut s'emparer
6	protège un trésor ou un artefact
7	est l'envoyé d'un patron
8	est débiteur d'un être ou d'une personne
9	est attaché à un être ou une personne dont il veut se défaire
10	possède un but qu'il désire accomplir par-dessus tout
11	est attaché à une nation ou une région qu'il veut protéger
12	est attaché à une nation ou une région qu'il veut détruire

Et ensuite ?

Nous y voilà. Vous avez tiré sur toutes ces tables et obtenu nombre de résultats plus ou moins contradictoires. Mais que faire de cette masse d'information ?

Chaque résultat doit être à la fois un vecteur de description et d'histoire. Plus vous irez loin dans le processus, et plus le résultat sera complet. Plus vous pourrez, alors, créer un PNJ profond et détaillé. Cependant, il peut paraître compliqué de mettre tout cela en œuvre, c'est pourquoi nous vous proposons ici deux exemples de PNJ, créés à partir des tables présentées dans ce chapitre. Nous partirons du principe que les deux PNJ décrits ci-dessous sont humains, pour plus de simplicité.

Les tirages sont les suivants :

> ***Exemple A :*** *Après tirage sur les tables 8 à 16, les résultats sont : trapu, chétif, ponctue ses phrase d'un bruit de bouche désagréable, dents de cheval, arrogant, bâtisseur méconnu, voyage, est lié à un lieu qu'il désire détruire.*
>
> ***Exemple B :*** *Les résultats sur les tables successives sont : véloce, bigleuse, ronge ses ongles, dos cambré, généreuse, herboriste réputée, honneur, cherche à se venger de quelque chose.*

Exemple A : Firule Valemort

Firule a toujours été incompris. Depuis tout petit, il a été sous-estimé par sa famille, ses tuteurs, et désormais par ses pairs et ses clients. Pourtant, cet architecte a certainement bâti certaines des plus belles maisons de sa cité, mais il n'a jamais été reconnu pour cela. Il faut dire que, malgré la qualité de son travail, il a toujours vécu dans l'ombre d'Yvain, son frère. Ce dernier est beau alors que Firule fait frémir avec ses dents longues et proéminentes. Yvain est charmeur, Firule n'arrive pas à se débarrasser d'un surplus de salive provoquant postillons et bruits de bouche insupportables quand il parle… Yvain a souvent volé la vedette de son frère, se faisant même passer pour l'architecte des bâtiments construits par Firule. Mais ce dernier n'a jamais rien osé dire. Pourtant il sait que son frère est un idiot, comme tout le reste de sa famille et, pense-t-il, tout le reste de la cité. Rien ne lui arrive à la cheville et il compte désormais changer les choses.

Firule est un homme de petite taille et semble massif au premier regard, mais ses bras sont maigres et mous. Tenant de son père son incroyable endurance, il n'a jamais pris la peine de travailler son physique et possède la force d'une carpe anémique. Il rêve depuis toujours de partir et de parcourir les royaumes afin d'exercer son art. Il est cependant retenu en la cité par son frère avec qui il vit toujours dans la demeure familiale. Mais déjà, Firule a mis au point un plan afin de voir s'écrouler naturellement la demeure de sa famille… écroulement qui, il l'espère, ensevelira son frère en pleine nuit.

Exemple B : Téocia Satrial

Téocia a appris depuis longtemps que la connaissance accorde autant de pouvoir, si ce n'est plus, que la force brute. Herboriste de renom, élève de l'un des maîtres les plus réputés de la région, elle s'est installée à son compte près du village de Boiransin où les villageois, mais aussi les chasseurs et les bûcherons de la région profitent volontiers de ses services.

Ce qui étonne tout de suite avec Téocia, c'est la dichotomie entre sa vue exécrable qui lui fait confondre les gens même à quelques mètres d'elle, et son incroyable capacité à se déplacer avec aisance, sans jamais rien heurter. Cette angoissée de nature a les ongles coupés ras, tant elle se les ronge en permanence. Elle adopte souvent une posture excessivement cambrée afin de compenser les longues heures passées penchée sur des décoctions.

Téocia est une personne d'une immense générosité. Elle n'hésite pas à aider son prochain sans poser de questions et met un point d'honneur à toujours tenir ses promesses. Cela lui a cependant joué des tours et, il y a quelques semaines, elle s'est laissé abuser par le maire de Boiransin qui lui a fait croire en son amour sincère avant de la rejeter, non sans lui avoir extorqué au passage quelques décoctions parmi ses plus rares et précieuses. Ne supportant pas cet affront, Téocia a décidé de se venger sur lui, et peut-être même sur les autres habitants du village. Elle a en effet le sentiment que tous auraient peut-être abusé de sa trop grande gentillesse.



Téocia Satrial



« Orientez sa tête vers moi ! », hurle l'elfe archer qui a encoché une flèche tueuse de dragon. « Oui, ça m'arrangerait vraiment », grimace le chevalier derrière son bouclier rougeoyant...



3 : CRÉER SON ENVIRONNEMENT

En jouant à ***Héros & Dragons***, il y a fort à parier que vos joueurs exploreront maints donjons pour que leurs personnages en tirent gloire, expérience et trésors. Ils auront l'occasion d'arpenter le terrible cloaque de la sainte Laelith, de s'enfoncer dans les catacombes de pyramides scellées depuis des millénaires, de rencontrer des races anciennes et oubliées de tous au fin fond des mondes souterrains. Mais il est aussi certain qu'ils se rendront en ville pour y vivre bien autre chose qu'une simple nuit d'auberge avant de repartir à l'assaut des profondeurs. Dans des ruelles portuaires, ils auront maille à partir avec des pirates un peu trop alcoolisés ; dans des allées cossues, ils enquêteront sur le meurtre d'un joaillier aux mains sales ; dans les bas-fonds malfamés, ils devront ruser pour ne pas se retrouver le jarret coupé alors qu'ils cherchent la cargaison de leur employeur… Bien évidemment, pour rejoindre ces lieux d'aventure urbains ou souterrains, il leur faudra traverser des étendues sauvages, parfois plus dangereuses que les pires nécropoles. Qui sait ce qui les attend dans les montagnes gelées du Norven ou dans les forêts maudites du Talban du royaume d'Alarian ?

Dans ce chapitre, vous trouverez la description de ces trois environnements de jeu. Donjon (D), urbain (U) et extérieur (E). En premier lieu, la table ci-dessous vous aidera à déterminer **le milieu naturel** et **le climat** où placer votre cadre. Le milieu « *Spécial** » se tire dans **la table *Spécial** correspondante pour chaque environnement.

Mode d'emploi

Vous pouvez, à l'aide des tables de ce chapitre, constituer assez rapidement un véritable donjon avec une histoire propre. Vous pouvez également lire ces tables comme autant de propositions et d'inspirations, et charge à vous ensuite de choisir ce qui vous plaît ou ce qui semble cohérent à votre style de jeu à la table ou à votre campagne en cours. Un exemple d'utilisation des tables est fourni le long du texte, et le mini-donjon correspondant est détaillé en fin de chapitre.



Aventures en donjon

Lieux privilégiés d'aventures, les donjons prennent bien des apparences : cavernes lugubres peuplées de monstres terrifiants, ruines abandonnées envahies de gobelins, complexes monumentaux à la gloire d'un monarque mégalomane, temple putride dédié à la puissance d'une divinité maléfique, ville souterraine des terribles elfes de sang… Les donjons se trouvent aussi au cœur des forêts, dissimulés sous un tertre oublié, dans les villes, au fond d'égouts abandonnés ou dans les caves de notables insoupçonnables, ou encore dans

1D100			Milieu naturel	1D100		Climat
D	U	E		D	U/E	
01-07	01-07	01-10	Désertique	01-10	01-10	Aride
08-23	08-23	11-30	Forestier	11-30	11-40	Continental
24-39	24-39	31-40	Insulaire	31-40	41-45	Équatorial
40-49	40-65	41-50	Littoral	41-55	46-60	Méditerranéen
50-65	66-70	51-60	Marécageux	56-75	61-70	Montagnard
66-70	71-75	61-70	Marin	76-85	71-90	Océanique
71-80	76-85	71-80	Montagneux	86-90	91-93	Polaire
81-87	86-98	81-95	Plaine	91-98	94-98	Tropical
88-98	N.A.	N.A.	Urbain	99	99	Mousson
99-00	99-00	N.A.	Spécial*	00	00	Micro-climat
N.A.	N.A.	96-97	Profondeurs sous-marines	N.A.	N.A.	N.A.
N.A.	N.A.	98-00	Profondeurs souterraines	N.A.	N.A.	N.A.

D : donjon ; **U :** urbain ; **E :** extérieur

les fonds marins, dans des villes des sahuagins ou des kuo-toas.

Réfléchir votre donjon en profondeur, lui donner une réelle cohérence, permet d'y faire vivre des aventures fabuleuses. Il est également possible de jouer « à l'ancienne », en se concentrant sur le seul aspect ludique d'enchaîner l'exploration de salles et des défis qu'elles contiennent. Pour cela, utilisez les tables aléatoires sans vous soucier de la cohérence de l'ensemble.

Contexte extérieur

Localisation

Elle conditionne l'ambiance et le type d'occupants. Choisissez ou déterminez aléatoirement **un milieu naturel** et le **climat associé.** Par exemple, avec *Désert* puis *Polaire*, le donjon se situe sous une banquise, *Marécageux* et *Tropical* dans une mangrove, *Marin* et *Aride* dans une mer asséchée ou très salée.

1D100	*Spécial
01-10	Bulle extraplanaire
11-20	Cascades gigantesques
21-30	Cime d'arbres sacrés
31-40	Corps d'un dieu pétrifié ou d'un animal monumental
41-50	Doline sans fond ou Ruines antiques
51-60	Glacier magique ou Illusion changeante
61-70	Île flottante ou nuages
71-80	Palais de créatures sous-marines
81-90	Vaisseau spatial écrasé
99-00	Mer de lave ou Volcan actif

***Exemple :** nous décidons de créer un tombeau oublié et commençons par déterminer où il se situe. Les dés indiquent un milieu forestier dans un climat montagnard. Nous plaçons le donjon dans une vallée de montagne, envahie de pins majestueux.*

Point(s) d'accès du donjon

Chaque donjon possède au moins une entrée, dissimulée ou non, et parfois des entrées secondaires. Quatre éléments doivent être considérés.

Accès. Caves de maison, caverne inondée, chute d'eau, col, crevasse, égouts, falaise, gorge, sous l'eau, ruines, tertre, tombe, tronc d'arbre…

Aspect. Effrayante, maçonnée, surnaturelle (portail lumineux, puits de téléportation, ténèbres impénétrables…), végétale…

Protection. Abandonnée, piégée, serrure, gardes en faction, dissimulée, entrée secrète…

Entrées secondaires. Aération, boyau inondé, caverne naturelle, éboulements, évacuation des déchets, issue de secours, réseau d'eau…

La table ci-dessous donne des exemples d'entrées. Les adjectifs sont modifiables et interchangeables pour multiplier les possibilités.

D100	Entrée
01-05	Bouche démoniaque taillée dans la roche
06-10	Caverne naturelle avec ossements
11-15	Sarcophage dans la crypte d'un roi maudit
16-20	Passage secret dans une maison noble
21-25	Éboulement d'un tertre ancien
26-30	Portes de pierre de mines naines
31-35	Arche de pierre surmontée d'un dragon
36-40	Statue d'une divinité ancienne
41-45	Pont qui plonge dans des ténèbres
46-50	Crâne d'un animal mort
51-55	Escalier en colimaçon au sommet d'un piton
56-60	Monastère victime d'une catastrophe magique
61-65	Cascade qui dissimule une étroite corniche
66-70	Tombe exotique (égyptienne, inca...)
71-75	Égouts de la ville, derrière une herse piégée
76-80	Tunnel creusé par une créature (tyranœil, vers...)
81-85	Grotte de bord de mer, sèche à marée basse
86-90	Tronc d'un chêne tortueux qui écarte ses racines
91-95	Crevasse instable avec escalier de cordes
96-00	Boyau au bord d'un torrent ou lac souterrain

***Exemple :** les dés indiquent une crevasse instable avec un escalier de cordes. La vallée est déchirée par un gouffre profond où se dessine une entrée de pierre, à flanc de falaise. Un escalier de corde traverse la crevasse et donne sur une corniche, au pied de l'entrée.*

Bâtisseurs, histoire et fonction

Bien que de nombreux occupants aient pu se succéder dans les lieux, chaque donjon a une origine, une histoire, ainsi qu'une fonction, passée ou actuelle. Est-ce un ensemble de cavernes naturelles qui servent depuis des siècles de refuge, d'abord à des animaux, puis désormais à des gnolls qui ravagent la région depuis ce repaire ? Est-ce un réseau de mines naines abandonnées après une épidémie, puis investies par un culte démoniaque ? Une forteresse humaine effondrée, qu'une armée orc utilise désormais comme quartier général ? Peut-être les anciens occupants veulent-ils reprendre les lieux ?

Bâtisseurs

Si ce ne sont pas des constructions naturelles, le donjon a été bâti par des créatures intelligentes ayant leurs propres motivations. Utilisez la table **Occupants**.

1D100	Occupants
01-15	Humains
16-30	Nains, elfes (elfes de sang et duergar inclus)
31-35	Orcs ou gnolls
36-40	Gobelinoïdes (gobelins, gobelours, hobgobelins) ou kobolds*
41-45	Géants ou ogres*
46-48	Aasimars ou tieffelins
49-52	Hybrides (drakonides, hommes-lézards, hommes-serpents...)
53-60	Créatures sous-marines (kuo-toas, merrows, sahuagins, tritons...)
61-67	Mort-vivants (demi-liche, liche, vampire)
68-75	Créatures magiques/psioniques (aboleth*, dévoreur arcanique...)
76-78	Créatures féeriques (dryades, fées...)
79-82	Troglodytes
83-85	Trolls*
86-92	Dragons
93-95	Guenaude (donjon naturel), sorcières, harpies*...
96-98	Anges, démons ou diables
99-00	Exotique (aarakocra, efrits et génies...)

** ne peuvent pas être des créateurs ; pour les aboleths, leurs serviteurs peuvent être les créateurs*

1D100	Événements
01-15	Créateurs toujours présents
16-20	Guerre extérieure
21-30	Conflit intérieur
31-35	Détruit ou envahi par une créature fabuleuse (dragon, liche, tarasque...)
36-45	Épidémie
46-50	Envahi ou détruit par des aventuriers ou un seigneur local
51-65	Invasion par des créatures intelligentes (orcs, géants...)
66-72	Découverte d'une chose qui devait rester oubliée...
73-75	Apparition d'un portail / d'un vortex
76-80	Disparition inexpliquée des occupants (absorbés par les murs, partis en poussière, transformés en créatures...)
81-88	Catastrophe nécromantique ou magique
89-94	Épuisement des ressources naturelles (source d'eau, minéraux, proies...)
95-96	Punition divine
97-00	Catastrophe naturelle (séisme, éruption, inondation...)

Histoire

Les donjons sont souvent des constructions anciennes dans lesquelles différents occupants se sont succédé. Deux éléments sont à considérer : pourquoi les concepteurs sont-ils partis (table Événements) et qui est présent (table **Occupants**) ? L'événement peut être encore d'actualité. Pour définir une succession d'occupants, jetez plusieurs fois le dé sur la table **Occupants**.

> ***Exemple :*** *les dés indiquent des* ***bâtisseurs elfes*** *et une* ***catastrophe magique****. Cette dernière est un vent glacial qui a enchâssé la vallée dans un cercueil de glace, congelant les arbres pour l'éternité. Le* ***pont de corde*** *est lui aussi couvert de glace. Nous décidons de ne pas relancer les dés, mais de choisir des* ***morts-vivants****, des* ***spectres****, comme* ***occupants actuels*** *: les elfes présents dans le tombeau quand le vent magique a soufflé.*

État actuel et fonction

Les créateurs conçoivent leur donjon dans un but précis, en général en fonction des aspirations de leur race : des orcs élèvent une forteresse d'où conquérir la région, un vampire conçoit un repaire d'où asseoir sa puissance sur les alentours, des sahuagins bâtissent une cité pour mener des raids sur les villages côtiers alentours… Référez-vous au livre *Créatures & opposition*. Dans le cas d'humanoïdes, les objectifs sont plus personnels : un mage construit une tour pour ses études, un culte bâtit un temple pour exercer sa foi et attirer de nouveaux disciples, un roi élève un tombeau gigantesque pour s'y ensevelir avec son trésor…

Choisissez ou jetez un d4 pour déterminer l'état actuel du donjon.

1. Maçonné abandonné. Des créatures errantes l'ont envahi, le donjon est délabré, les pièges qui existaient sont en partie déclenchés. Plusieurs factions peuvent encore coexister sans lien ni organisation globale. Une créature puissante peut avoir établi son repaire. Des indices sur l'abandon existent.

> ***Exemple :*** *nécropole, ruines, mines, village troglodyte, égouts condamnés, pyramide, relais isolé…*

2. Maçonné occupé. Les habitants actuels s'en servent pour leurs activités courantes (raids, culte, lieu de vie, fortifications…). Il est peu piégé, mais surveillé. Les monstres errants sont rares.

Exemple : temple, forteresse, maison de guilde, monastère, mines, entrepôts, réserves, bibliothèque, tour de mage…

3. Protection. Il protège quelque chose d'important comme une dépouille, un portail dimensionnel, un trésor, une relique, ou encore enferme une créature dangereuse. Le donjon est lourdement protégé et éventuellement piégé. Il peut être occupé en surface, mais les pièges et protections permettent la vie courante des habitants.

Exemple : tombeau, prison, labyrinthe, puits, salles au trésor…

4. Naturel. Généralement peuplé d'animaux sauvages ou de petites créatures s'en servant de repaire. Parfois, des créatures intelligentes aménagent ces espaces naturels et les niveaux inférieurs sont maçonnés. Les pièges sont rares en surface et localisés en général uniquement à la jonction avec les niveaux maçonnés.

Exemple : caverne peuplée de gros prédateurs (ours, ettin…) donnant sur un complexe souterrain où vivent des elfes de sang ou un dévoreur arcanique…), réseaux de terriers d'animaux fouisseurs géants (taupes, blaireaux…), etc.

Influence du lieu

Votre donjon peut être intégré à un écosystème clos depuis des éons et oublié de tous, comme par exemple une tombe scellée depuis la mort d'un roi, dix générations plus tôt. Parfois, son influence se fait ressentir hors de ses murs et joue sur son environnement proche : par exemple, un objet maudit enfoui dans une tombe corrompt la forêt en surface.

Présence d'alliés ou d'ennemis. Un donjon allié se situe de l'autre côté de la colline ; une forteresse naine se trouve à son sommet ; des ogres voient d'un mauvais œil l'arrivée de gnolls dans les ruines voisines…

Impact économique ou politique. Les caravanes sont attaquées sur la route proche ; les récoltes sont pillées ; les nobles fuient la région ; les paysans se font enlever ; le comte local en profite pour attaquer son voisin ; la ville voisine est victime de raids incessants…

Impact environnemental. Les forêts sont ravagées ou semblent malades ; des séismes s'intensifient ; des éruptions volcaniques couvrent la région de cendres ; les récoltes dépérissent ; des enfants naissent difformes…

Exemple : le donjon n'a pas d'influence alentours, il a été abandonné et oublié de tous.

Les occupants

Cohérence et écosystème

Les créatures qui peuplent un donjon le rendent vivant et le transforment en un écosystème complexe. Les occupants vivent, mangent, dorment, se déplacent, luttent et parfois s'entraident. Ces créatures peuvent **coexister indépendamment** les unes des autres, prenant garde de ne pas empiéter sur le territoire voisin. Les gobelins évitent scrupuleusement la zone où une araignée géante tend sa toile et les prêtres Incandescents ne s'attardent pas dans les quartiers des prêtres Sombres… Au sein du donjon existent aussi des **alliances** et des **oppositions** qui se font et se défont, au fils des **objectifs** de chacun (territoire, idéologie, ressources…). Les PJ font évidemment partie des événements qui peuvent modifier ces relations : une faction orc s'allie à ses ennemis ogres contre le groupe d'aventuriers ; les gobelins peuvent guider les PJ dans les souterrains en échange de l'éradication des gnolls qui s'accaparent les cavernes… Ces **lieux de vie évoluent** au gré des activités des occupants, mais aussi avec les événements qui bouleversent la vie bien réglée de cet écosystème. Lorsque vous peuplez votre donjon, pensez à quel type de créature peut vivre dans chaque zone en fonction des cohabitations possibles et des ressources disponibles. Chacun doit pouvoir se nourrir et dormir.

Hiérarchie

Il existe souvent **un ou plusieurs groupes dominants**, souvent les créateurs, s'ils sont encore installés. Il arrive qu'ils aient été délogés et se terrent dans des zones restreintes, devenant une faction mineure rancunière.

Dynamisme

Gardez en tête que toutes ces créatures vivent sur place et se déplacent dans les lieux au gré de leur activité, leur sommeil ou leur recherche de nourriture. Il ne serait pas étonnant de rencontrer un ogre, une cuisse rôtie de nain à la main, à la sortie des cuisines du donjon. De plus, en vivant ici, les monstres laissent des traces d'occupation, comme des traces de griffures sur des portes, des déchets ou des restes de repas, qui peuvent donner des indices sur leur présence.

Dans un donjon, on rencontre trois types de créatures.

Animaux sauvages

Ils se rencontrent exclusivement en surface ou à proximité de la surface. L'immense majorité sont des animaux de petites tailles : chauve-souris, insectes géants, araignées, rats ou encore poissons carnassiers. Plus rarement, ce sont de gros prédateurs, mais des proies doivent être disponibles dans le donjon ou bien aux



Dans certains donjons, la mort peut se cacher à chaque embranchement...

abords immédiats : un ours établit sa tanière dans les salles supérieures d'une tombe suite à un éboulement qui a ouvert une entrée ; des punaises de feu géantes se réfugient dans une mine abandonnée par des orcs ; un requin en bord de mer fait des incursions dans les cavernes inondées qui conduisent aux anciens égouts de la ville. Plus la nourriture est accessible, plus ils sont nombreux et agressifs. Parfois, le donjon devient aussi un refuge qu'ils défendent ardemment, en particulier en présence de progénitures. Même une mouffette se révèle un adversaire dangereux quand il s'agit de défendre ses petits.

Monstres errants

Vous pouvez recourir à des tables aléatoires, mais n'hésitez pas à relancer les dés si la créature est inadaptée aux lieux. Les principales motivations des monstres errants sont la nourriture et un abri. Ils peuvent pénétrer par des voies secondaires et se trouvent alors dans des zones supérieures du complexe. À l'inverse, certains d'entre eux sont enfermés par des créatures intelligentes et exigent des apports réguliers de nourriture, à moins qu'ils ne soient des mort-vivants ou des créatures magiques.

Les monstres errants ajoutent de l'imprévu et une tension supplémentaire, par exemple après un combat : jusqu'ici confondu avec les stalactites du plafond, un enlaceur suivant le groupe en profite pour fondre sur un voleur isolé ; un grick tapi dans le couloir de sortie surprend les PJ alors qu'ils se pensent en sécurité.

Les monstres errants sont parfois en conflit avec les occupants réguliers du donjon, et ces derniers installent aussi des défenses contre eux. Les monstres errants sont exceptionnels si les occupants sont des créatures intelligentes organisées. Ils sont alors amenés là pour protéger une zone particulière où ils sont circonscrits.

Apparition d'un monstre errant. Elle peut être totalement aléatoire (1 chance sur 10) ou dictée par les actions des PJ qui attirent leur attention : lumière, bruits (combat, discussion…), bivouac, proximité d'un point d'eau… Néanmoins, les monstres errants ne sont que des seconds couteaux destinés à user les ressources du groupe, non à l'éliminer.

Table de rencontre aléatoire. De nombreuses tables existent sur internet. Pour conserver la cohérence du donjon, développez votre propre table adaptée au milieu naturel correspondant. Spécifiez sur le plan les zones et la fréquence d'apparition.

Créatures intelligentes

Ces créatures possèdent de réelles aspirations, et les ressources (nourriture, eau, matériaux…) ne sont qu'un moyen d'atteindre leurs objectifs, en aucun cas une fin en soi. Pour les plus fortes, comme des ogres, il s'agit d'asseoir leur domination sur le donjon et pour les plus faibles, comme les gobelins, d'éviter d'être en bas de la chaîne alimentaire. Les ambitions des plus puissantes et des mieux organisées dépassent largement les murs du donjon. Les jeux d'alliance et les complots à l'intérieur du donjon sont plus complexes, et certains occupants utilisent des créatures extérieures, comme les aventuriers, pour arriver à leurs fins. Les créatures intelligentes sont capables d'élaborer des stratégies de défense ou de corruption face aux intrus. Les dominants utilisent souvent les plus faibles pour ralentir des envahisseurs.

Rôle dans le lieu. Chaque créature occupe un rôle dans le donjon. Les tables ci-dessous permettent de générer des rencontres de créatures intelligentes.

> ***Exemple :*** *nous décidons de ne pas lancer les dés, mais de mettre un aventurier mort à l'entrée du donjon. Est-il mort de froid ? Tué par les spectres (ce qui constituerait un indice pour les PJ) ? Nous verrons plus tard.*

Rencontre inattendue avec…	
1D100	**Qui est-il ?**
01-05	Habitant rejeté
06-10	Espion
11-15	Aventurier(s)
16-18	Esclave
19-24	Mercenaire
25-35	Garde
36-45	Occupant dominant
46-75	Occupant subalterne
76-80	Mage/chaman/etc.
81-85	Religieux
86-88	Chef
89-95	Prisonnier
96-00	Opposant ou traître
1D100	**État de santé**
01-10	Mort
11-75	En pleine santé
76-90	Blessé
91-00	Malade
1D100	**Activité**
01-05	En plein combat ou dispute
06-30	Se déplace

31-40	Se nourrit
41-50	Dort
51-85	Fonction habituelle (cuisinier, garde…)
86-95	S'ennuie ou joue (cartes, dés, torture…)
86-95	S'ennuie ou joue (cartes, dés, torture…)
96-00	Inhabituelle (déserte, explore, fait ses besoins, s'accouple…)

Les intérieurs

Le donjon reflète l'âme de son propriétaire, passé ou actuel. Ses créateurs jouent avec l'environnement et la topographie des lieux, élaborent les plans en fonction de leur mode de vie et des structures nécessaires à leurs ambitions. Des créatures volantes utilisent les trois dimensions, placent des ouvertures à tous les niveaux et créent des rampes d'accès pour leurs serviteurs pédestres ; de même que des sahuagins exploitent les trois dimensions sous l'eau et leurs habitations mêlent cavernes creusées et structures maçonnées de pierre et de corail.

Vue d'ensemble

Plan d'ensemble du donjon

Il peut être généré aléatoirement ou créé de manière cohérente. Dans le cas de cavernes naturelles, il est conseillé de générer les plans et d'y placer ensuite les salles et les occupants. Dans le cas de cavernes creusées ou de donjons maçonnés, il est plus intéressant de définir les salles envisagées, puis de les agencer correctement, avec des accès aisés aux zones très utilisées comme les dortoirs ou les cuisines. Dans les deux cas, et encore plus pour des réseaux naturels, l'organisation du donjon est affectée par des éléments naturels comme des rivières souterraines, des crevasses, des fleuves de lave, des salles inondées, une roche plus dure qui oblige à bifurquer ou trop friable qui stoppe la progression d'un couloir… Des cloisons sont élevées pour diviser les cavernes trop grandes.

Si les créateurs ne sont plus en place, les salles ont pu occuper plusieurs fonctions, et le plan actuel n'a plus la cohérence de départ. N'hésitez pas à récupérer les plans d'un donjon pour y installer un nouveau en mélangeant les caractéristiques de l'ancien.

Cavernes naturelles

Elles sont le résultat de l'infiltration d'eau, de séismes, d'éboulements… Les couloirs et les salles, de taille très variable, sont disposés de façon anarchique. Il est préférable de les générer aléatoirement, en donnant un aspect irrégulier. Les trois dimensions sont exploitées et il est fréquent qu'il existe des ouvertures en hauteur. Une organisation en strates des occupants en découle.

Cavernes creusées et donjons maçonnés

Les lignes sont géométriques et tout l'espace est utilisé. Les salles sont rapprochées les unes des autres et les couloirs relient directement les points névralgiques. Des piliers de soutènement maintiennent les plafonds, surtout dans les grandes salles. S'il s'agit d'un donjon défensif, la hauteur est utilisée (meurtrières, gardes, pièges…), les couloirs sont plus étroits et sinueux, et les artères servent à attirer les assaillants dans des salles d'embuscade ou des pièges.

Taille et forme

De la petite cave d'une demi-douzaine de salles sous l'hôtel de ville, au méga complexe de plusieurs centaines de pièces, voire milliers, que plusieurs vies d'aventuriers ne permettraient pas d'explorer, tout est possible. Si le créateur est un esthète, la vue de dessus peut figurer un élément en lien : un temple d'un dieu prédateur peut avoir la forme d'une mâchoire, une forteresse naine l'aspect d'un marteau en trois dimensions, les sous-sols d'une maison de plaisir représenter des formes obscènes. Mais les donjons sont bâtis pour être efficaces et l'espace est souvent optimisé. Si les occupants se succèdent ou que la construction s'étale sur de longues périodes, le complexe peut être un dédale de couloirs et de salles. Enfin, des catastrophes naturelles ont pu modifier les intérieurs : crevasse, inondation, murs éboulés ou passages condamnés, nouveaux escaliers…

Niveaux

Un donjon peut comporter plusieurs niveaux. L'entrée est généralement au niveau supérieur, car les inférieurs sont les plus dangereux (créatures ou pièges les plus mortels). En réalité, il est possible de mettre des créatures puissantes dès les niveaux supérieurs afin d'obliger les aventuriers à jouer de malice pour atteindre les niveaux inférieurs et découvrir l'objet de leur quête ou le moyen de défaire les monstres des niveaux supérieurs. Dans ce cas-là, des entrées peuvent être placées aux niveaux intermédiaires. Pensez à pourvoir le donjon de suffisamment d'accès pour le nombre de salles : environ un accès toutes les dix salles. Des passages entre les niveaux peuvent être réservés à certaines créatures (toboggan pour des gobelins, cheminées pour des harpies…). Les complexes peuvent même s'étaler sur un grand nombre de niveaux et déboucher vers des mondes intérieurs.

Exemple : *le donjon est creusé depuis une caverne naturelle (premier niveau). La partie maçonnée est plus profonde et accueille le tombeau (deuxième niveau).*

Élaborer son donjon

Les tables ci-dessous permettent de créer aléatoirement la structure d'un donjon ou de choisir les entrées qui vous inspirent. Pensez à faire une légende précise avec le plan et à ajouter des notes qui vous évitent de relire la description complète en cours de partie.

Décidez en premier lieu si l'entrée (ou les entrées) du donjon débouche sur un couloir, une salle ou un escalier, puis lancez les dés sur la table correspondante. S'il s'agit de cavernes naturelles, les formes et directions indiquées sont approximatives.

Piège

Chaque couloir, passage ou salle a 10 % de chance d'être piégé. Pour des exemples de pièges, voir *Créatures & opposition*, page XXX pour déterminer le piège et les DD de Perception et d'Escamotage.

Couloirs

Tirez autant de d10 que nécessaire (longueur, largeur, position et orientation par rapport au point de départ, passages et coudes). À l'oblique indique que le couloir fait un angle avec le mur dans le plan horizontal et à la verticale que le couloir monte ou descend.

> ***Exemple :*** *l'entrée s'ouvre sur une salle que nous définirons par la suite (salle 1). Un couloir de 12 mètres s'éloigne au niveau du sol à l'oblique. Il est étroit, de 2 mètres de large, fait un coude puis donne sur deux passages.*

Couloirs			
1D10	**Longueur**	**1D10**	**Largeur**
1-7	Court (2+1d20 m)	**1-4**	Étroit (1d4 m)
8-9	Moyen (13+2d20 m)	**5-8**	Moyen (3+2d6 m)
10	Long (50+1d50 m)	**9-10**	Large (9+2d10 m)
1D10	**Position**[1]	**1D10**	**Orientation**
1-7	Au niveau du sol	**1-6**	Rectiligne
8-9	À plusieurs mètres de hauteur	**7-9**	À l'oblique
10	S'enfonce dans le sol	**10**	À la verticale
1D10	**Coude***	**1D10**	**Passages**
1-7	Aucun	**1-2**	Aucun
8-9	1d2	**3-7**	1+1d4
10	3+1d4/Labyrinthique	**8-10**	3+1d6

Passages

Lorsqu'un passage est mentionné, tirez sur les tables ci-dessous. Déterminez la direction droite/gauche ou haut/bas avec le résultat pair/impair d'un dé. Certaines salles sont toujours munies de portes renforcées comme une salle du trésor ou une prison.

Détecter un passage dissimulé. Ce type de passage est dissimulé par un rideau, des décombres, des planches, un tapis… Il suffit de chercher au bon endroit pour le découvrir. Un test passif de Sagesse (Perception) permet de le voir sans le chercher activement. Le niveau de difficulté est déterminé dans la description du piège dans le livre *Créatures & opposition*.

Détecter et ouvrir un passage secret. Un passage secret est difficile à repérer car il s'intègre parfaitement au mur, au sol, au plafond… Un test passif de Sagesse (Perception) permet de le découvrir sans le chercher activement, et un test de Sagesse (Perception) si l'aventurier cherche là où il se trouve. Un passage secret possède un système d'ouverture, souvent à base de leviers. Pour l'ouvrir, un test d'Intelligence (Investigation) doit être réussi contre le niveau de difficulté de l'ouverture.

1D10	Passage	1D10	Type de fermeture
1	Escalier/faux passage/pont	**1-4**	Aucune
2-5	Salle	**5-9**	Porte
6-10	Couloir	**10**	Spécial (secret,dissimulé, obstrué, portail...)

> ***Exemple :*** *Le dé indique un escalier et une salle pour les passages. L'escalier n'a pas de fermeture, la salle est fermée par une porte* ***(salle 2)****.*

Escaliers

Ils relient les étages, mais servent également pour atteindre des parties surélevées d'une salle, comme des corniches, ou bien pour rejoindre l'extérieur. Les escaliers peuvent s'enfoncer au milieu d'une paroi, se trouver au centre d'une salle, ou longer un mur et faire le tour de la salle. Certains sont bordés d'une rampe ou d'une balustrade, d'autres sont équipés de rigole centrale pour évacuer des déchets ou du sang. Parfois, les marches sont gravées de motifs.

Les escaliers englobent tous les systèmes d'accès à un niveau différent. Varier leur apparence donne une saveur au donjon et souligne l'architecture tridimensionnelle.

Déterminez la longueur et la largeur de l'escalier comme celles d'un couloir, puis jetez sur la table Escalier pour définir son type. À chaque palier que fait l'escalier, il a 20 % de chance de continuer vers un étage supplémentaire. Si le donjon est sur un seul niveau, l'escalier est une ouverture en hauteur, un passage condamné ou effondré, un faux passage ou une entrée secondaire.



1D100	Escalier
1-5	Faux/condamné
6-60	Escalier droit
61-80	Escalier en colimaçon ou double hélice
81-85	Escaliers doubles (se rejoignent à l'étage)
86-87	Barre ou corde
88-90	Échelle
91-95	Rampe inclinée ou pont de corde
96-97	Ascenseur, monte-charge
98-00	Cheminée, conduit, boyau, toboggan

*Exemple : les dés indiquent un escalier double. Nous décidons que ces escaliers descendent d'une dizaine de mètres puis se rejoignent sur un palier qui donne sur une salle (**salle 3**). Nous tirerons sur la table des salles pour les salles 1, 2 et 3.*

Portes

Éléments majeurs des donjons, les portes peuvent fournir des indices sur le contenu des salles et couloirs qui se trouvent derrière. Elles peuvent être piégées et servir de protection lors des bivouacs ou dissimuler des monstres sanguinaires. Elles sont parfois ornées de décorations ou surmontées de statues, ou n'être que de simples morceaux de bois. Les gonds sont visibles ou non et les portes peuvent s'ouvrir vers le haut ou coulisser dans le mur. Certaines sont mêmes intelligentes et peuvent parler aux aventuriers. Elles jouent aussi un rôle central dans l'écologie du donjon. Les portes étant utilisées par les occupants, certains d'entre eux doivent posséder les clés des zones auxquelles ils ont accès.

Déterminez le matériau, puis l'aspect. Les portes reliant les zones habitées et fréquentées sont rarement fermées à clef et souvent laissées béantes. Les salles importantes sont fermées à clef et parfois piégées. Lorsque les occupants sont des créatures intelligentes, les portes sont entretenues et s'ouvrent facilement. Si l'humidité est importante, les portes en bois gonflent et se bloquent. Le poids des portes en pierre en limite l'usage et, parfois, les gonds cèdent et elles se bloquent complètement.

La table des portes spéciales propose quelques portes qui sortent de l'ordinaire.

Crocheter une serrure. Seul un individu disposant de la Maîtrise adéquate et possédant des outils de voleur peut tenter un test de Dextérité pour crocheter. Le niveau de difficulté est déterminé à partir des indications du *Manuel des règles,* **chapitre 7** page 260, en fonction du type de serrure (clef, code, magique, leviers…).

Forcer une porte ou soulever une herse. Un test de Force doit être réussi. Le niveau de difficulté est déterminé à partir des indications *Manuel des règles,* **chapitre 7** page 260. À condition de disposer de suffisamment de temps ou d'un bélier, défoncer une porte classique est automatique.

1D100	Matériau
1-40	Bois
41-50	Bois renforcé (barres de bois)
51-70	Bois bardé de fer
71-75	Métal
76-78	Métal blindé
79-99	Pierre
00	Spécial : immatériel, magie, verre, tissu, papier, électricité, matériau inconnu…

1D100	Aspect
1-50	Pleine, classique
51-70	Double battant
71-75	Herse (permet d'observer de l'autre côté)
76-78	Basse (nécessite de se pencher) ou démesurée
79-80	Partiellement vitrée ou équipée d'un judas ou d'une trappe

81-82	À deux vantaux haut et bas (un des deux peut être fixe)
83-84	Porte pivot (passage réduit de moitié par le pivot central)
85-87	Porte-saloon
88-89	Tourniquet
90-92	Coulissante
93-94	Porte pont-levis
95-00	Forme géométrique (triangulaire, circulaire, octogonale…)

1D100	Fermeture
01-35	Entrebâillée ou grande ouverte (avec ou sans serrure)
36-70	Fermée sans serrure (avec ou sans loquet/poignée/anneau)
71-75	Fermée par une barre
76-88	Fermée à clef (serrure ou cadenas)
89-90	Fermée magiquement (seulement la serrure ou toute la porte)
91-95	Bloquée (humidité, gonds cassés ou rouillés…)
96-98	Scellée/condamnée
99	Maudite
00	Porte intelligente

1D100	Portes spéciales
01-05	En bois rare. Gravée d'une tête d'oiseau qui pose des énigmes en sifflotant.
06-10	En graphite. Aspect rugueux. Possédée par une entité. Demande une offrande pour s'ouvrir.
11-15	En pierre. Deux pattes de lion qui soutiennent un linteau de pierre orné de runes naines
16-20	En pierre. Ronde et gravée. Deux ailes de chauve-souris l'encadrent. Elle coulisse dans le mur.
21-25	En soie. Formée de toiles d'araignée, peuplée de petites araignées. La « poignée », une araignée vivante, est au centre de la porte, dans les toiles.
26-30	En végétaux. Vivante, faite de lianes nouées qui s'écartent pour laisser passer les elfes mais qui attaquent les intrus.
31-35	En bois bardé de fer. Des symboles divins peints dessus et deux jarres en terre cuite dans des niches de chaque côté.
41-45	En ébène. Parfaitement lisse. Une serrure en onyx en son centre. Froid glacial à proximité.
46-50	En bois mort. Deux troncs d'arbres morts servent de chambranle. Des feuilles mortes sortent de dessous.
51-55	En fer martelé. Des fresques décrivent une bataille. Fermée magiquement, s'ouvre pour des héros.
56-60	En pierre. En forme de marteau avec une énorme serrure de pierre (nécessite de placer des gemmes précises dans 4 orifices).
61-65	En bois. Circulaire, sur pivot central. Une tête de dragon en pierre la tient dans ses crocs. Les pupilles « vivantes » sont les serrures.
66-70	Immatérielle. Alcôve en pierre d'où émane une brume bleutée. En s'enfonçant dans la brume, l'aventurier se dématérialise.
71-75	En bois blanc. Triangulaire, double battant. Un cercle gravé en partie sur la porte se poursuit au sol. Entrer dans le cercle paralyse.
76-80	En pierre. Une cariatide centrale sépare deux battants ornés de reliefs de démons dévorant des humains et des orcs.
81-85	En bronze. Double porte, carrée et ornée de bas-reliefs orientaux. Aucune serrure ni poignée.
86-90	En bois. Couverte de dizaines de serrures de toutes formes et tailles. Toutes sont piégées, sauf celle ouvrant la porte.
91-95	En pierre. Une forme humaine s'y dessine, sa main en sort et fait office de poignée.
96-00	En matière organique. Composée d'organes sanguinolents et vivants, bloqués entre deux plaques de verre. Une statue colossale de démon la tient dans sa main, à 20 m de hauteur. Un escalier fumant y mène.

Exemple : *la salle 2 est fermée par une porte. Nous décidons que la salle 3 l'est également. Nous décidons que toutes les portes sont différentes ! La porte de la salle 2 est déterminée aléatoirement : classique et fermée sans serrure. La porte de la salle 3 donne dans le tombeau, nous tirons directement dans la table spéciale et les dés indiquent 01 : une porte en bois rare avec une tête d'oiseau gravée qui pose des énigmes.*

Salles

Même si la majorité des salles d'un donjon sont carrées ou rectangulaires afin d'optimiser l'espace, les tailles et les formes sont d'une impressionnante variété. Les plafonds culminent à des hauteurs différentes lorsque le donjon est souterrain. Cette hauteur dépend de la nature des occupants, même si certains bâtisseurs de taille modeste, comme les nains, ont tendance à placer les plafonds à des hauteurs vertigineuses.

Comme pour les couloirs, lancez autant de dés que nécessaire. Pour savoir sur quels murs s'ouvrent les passages, lancez un dé dont le nombre de faces correspond au nombre de murs.

Salles			
1D10	**Taille**	**1D10**	**Passages**
1-7	Petite (1d6 m de côté)	**1-3**	Unique (entrée)
8-9	Moyenne (10+1d10 m de côté)	**4-9**	1+1D3
10	Grande (20+2d20 m de côté)	**10**	3+1d4

1D10	Forme
1-3	Carrée
4-5	Rectangle
6	Triangle
7	Penta/hexa/octogonale
8	Circulaire ou demi-circulaire
9	Composée (plusieurs formes géométrique, peut dessiner une forme complexe)
10	Irrégulière* (jetez sur la table des **Salle irrégulière**)
1D10	*Salle irrégulière
1-2	Biscornue
3-4	En partie écroulée, bouchée, condamnée
5	En pente, sol arrondi, sol irrégulier (vagues), entonnoir…
6	Coupée par un élément naturel (crevasse, cours d'eau ou de lave…)
7-8	Plusieurs parties reliées entre elles (arches, ponts…)
9	Possède une zone surélevée (estrade, mezzanine, corniche, amphithéâtre…)
10	Enroulée sur elle-même (horizontalement ou verticalement)

Exemple : *à ce stade, nous devons définir trois salles. Commençons par la salle 1, la caverne : les dés indiquent une petite salle de forme irrégulière, mais nous en faisons une salle moyenne de 12 mètres de côté. Une partie est écroulée, bouchant en partie l'entrée depuis la falaise. La salle 2 : les dés indiquent une salle petite, carrée, sans autre passage que l'entrée. La salle 3 : petite, de 6 mètres de côté. Nous choisissons qu'elle est de forme composée. Nous verrons plus tard ce qu'elle dessine.*

Décor intérieur et fonctions des salles

Décor global

L'aspect général du donjon reflète à la fois ses occupants et ses créateurs. Des sahuagins décorent les salles de coquillages et de coraux, des ogres plutôt d'ossements et d'objets artisanaux. Quant aux elfes, ils soignent les décorations intérieures à l'extrême, avec nombre de tapisseries, de statues et d'éléments végétaux… Même si le donjon a été créé par des nains à l'origine, avec leur rigueur légendaire, les orcs présents depuis quelques années ont détérioré les lieux (dalles de sol brisées, murs démolis…). Si le donjon est occupé par des gobelins, ils ont recouvert les magnifiques fresques d'insultes obscènes et de nourriture.

Les murs

Dans des **cavernes et des tunnels naturels**, les murs sont en général bruts. Les orcs ou les sahuagins les laissent tels quels. Ces murs présentent des blocs saillants et des trous importants. De l'eau peut s'être accumulée dans les orifices. Parfois, des fissures relient les salles, permettant à des petites créatures de se faufiler. Des peintures murales et des gravures peuvent orner les murs. Les nains taillent et polissent les murs pour donner un aspect maçonné. Peu d'aspérités, mais des fissures abritent insectes et champignons. Dans les réseaux créés par des dévoreurs arcaniques grâce au sort d'*excavation*, les murs sont parfaitement lisses.

L'aspect et la couleur des **murs maçonnés** varient selon la pierre utilisée (sombre ou claire, dure ou friable). Ces murs portent des gravures, des bas-reliefs et des sculptures, en particulier si la roche est tendre. Les roches dures sont peintes et décorées de fresques. Des mines de calcaires seront décorées de gravures montrant le travail des mineurs, tandis que les murs d'un mausolée en basalte seront couverts de peintures illustrant la vie du roi enterré dans la tombe. Les tapisseries supportent mal l'humidité des souterrains, mais permettent de dissimuler des passages. On les trouve dans des bâtiments en surface, surtout si l'occupant est riche. Des lambris peuvent dissimuler des passages. L'usure ou le style des décorations permettent de souligner l'ancienneté du donjon et de ce qui s'y cache…

Certains murs sont faits de matériaux moins courants, comme du fer, du bois ou du papier. Ils doivent être rares et avoir une utilité pour les bâtisseurs.

Exemple : *les murs sont en pierre polie dans les parties caverneuses. La pierre est couverte d'une couche de glace glissante sur le sol. Dans la partie fermée du tombeau, les murs sont maçonnés, en pierre sombre, et ornés de bas-reliefs. Le sol est dallé et fissuré par endroit.*

Les sols

Sols. Lorsque la pierre est laissée brute, elle peut, avec le temps, s'être polie et devenir glissante. Des aspérités rendent le sol piégeux, en particulier si les aventuriers se battent ou courent. Des éboulis compliquent aussi les déplacements et des flaques d'eau ont pu se former. Certaines flaques plus grandes sont devenues des abreuvoirs pour les créatures.

Pour éviter les sols trop irréguliers, les donjons sont souvent couverts de dalles de pierre ou de planchers de bois, mais ce dernier résiste mal au temps. Certains sols sont en matériaux spéciaux, comme des barreaux de fer donnant une vue sur le niveau inférieur et rendant les déplacements hasardeux. Il existe des sols transparents, en verre ou magiques, ou des sols intangibles. Variez les sols pour habiller votre donjon.

1D100	Fonction	1D100	Spécialité
01-25	Ressource, soutien	1-10	Culture (plantes, champignons…)
		11-15	Mines (exploitées ou taries)
		16-18	Élevage (animaux généralement de petite taille)
		19-25	Citerne (naturelle comme un lac ou maçonnée)
		26-40	Réserve (nourriture et eau)
		41-55	Réserve (outils, matériel de construction)
		56-60	Cellier (bouteilles ou tonneaux de vins, liqueurs)
		61-80	Atelier (artisanats)
		81-90	Forge (foyer et enclume)
		91-97	Grange (fourrage), écurie (animaux des occupants et des visiteurs)
		98-99	Nursery (présence ou non d'adultes)
		00	Buanderie, salle d'entretien (si l'occupant est attentionné)
26-50	Repos, détente, lieux de vie	1-40	Dortoir commun (paillasses ou lits, coffres à habits…)
		41-50	Chambre simple/double (mobilier complet…)
		51-53	Garde-robe, dressing (d'un PNJ important)
		54-65	Cuisines (cheminée et matériel de cuisine ; hachoirs, couteaux…)
		66-70	Taverne (pour le temps libre)
		71-85	Réfectoire (suffisamment de tables et de bancs pour accueillir une partie des occupants)
		86-88	Salle de repos (sofas, hamacs, tapis…)
		89-90	Salle de jeux (jeux de cartes, de dés, d'osselets, fléchettes, couteau…)
		91-92	Salle d'eau (baignoire, bains communs ou rivière)
		93-95	Salle de réception (pour les bals, les banquets…)
		96-97	Salle de spectacle (du concert harmonique au spectacle de marionnettes pour des gobelins)
		98-99	Jardin (extérieur ou intérieur : des plantes plus ou moins exotiques, des bancs, des fontaines…)
		00	Fumoir (dans les donjons « distingués »)
51-65	Religion et Magie	01-20	Salle de prières (autel, bancs, isoloirs…)
		21-40	Salle de cérémonies (les religieux font leur office)
		41-50	Salle de sacrifices ou d'offrandes (sacrifices humains, animaux, ou dépôt d'offrandes)
		51-59	Chapitre (les religieux se réunissent pour discuter religion)
		60-65	Sacristie (instruments de cérémonies, armoire pour les tenues…)
		66-68	Funérarium (pour les proches des défunts ; bancs et urnes funéraires)
		69-90	Tombe, crypte (défunts dans des cercueils, sarcophages, urnes…)
		91-92	Salle d'invocation (pentacle et glyphes, bougies et braseros…)
		93-94	Salle de divination (ossements au sol, symboles peints et bassine contenant du sang…)
		95-96	Chambre de méditation (silencieuse, obscure, odeur apaisante d'encens)
		97-00	Infirmerie (lits et instruments de chirurgie sommaires, potions ; du sang partout)
66-75	Culture	01-50	Bibliothèque (rayonnages par dizaines ou simple étagère, lutrins…)
		51-60	Bureau (d'un PNJ important ; bureau, matériel d'écriture, étagère, documents importants)
		61-65	Salle de copie (lutrins et matériel d'écriture, des habitants copiant des ouvrages)
		66-80	Laboratoire (matériel d'alchimie ou expérience technologique ou médicale, cornues, alambics, tubes et chaudrons…)
		81-85	Salle de classe ou de lecture (estrade, table, bureaux…)

		86-90	Observatoire (ouvert sur l'extérieur ou vers un dôme de divination ; télescope, cartes…)
		91-95	Musée, galerie d'exposition, salle des trophées (tout ce dont les occupants sont fiers)
		96-00	Salle d'audience (pour juger les visiteurs et parfois les occupants)
76-95	Défense et guerre	**01-10**	Salle d'entraînement (armes, mannequins, boucliers, cibles…)
		11-20	Baraquements (larges dortoirs et salles de vie pour la garnison)
		21-50	Salle de garde (table et chaise, râtelier d'armes et meurtrières ; aux points stratégiques du donjon, parfois en hauteur)
		51-60	Armurerie (armes de qualité variable, armures et boucliers)
		61-65	Guérite (point de contrôle isolé avec un seul garde)
		66-75	Geôles et cellules (cage pendue au plafond, herses, oubliettes…)
		76-80	Salle de torture (vierge de fer, chevalet de torture, pinces, tisons, couteaux, un foyer allumé…)
		81-85	Salle d'interrogation (table et chaise, parfois instruments de torture, chaînes et menottes…)
		86-92	Piège de grande taille (la salle est un piège…)
		93-00	Barricade (zone agencée pour recevoir les intrus : meurtrières, position surélevée…)
96-00	Divers	**01-30**	Salle en construction (outils de mineurs, décombres, grande activité)
		31-40	Salle du trône (richement décorée, trône sur une estrade ; des gardes)
		41-50	Salle du trésor (lourdement protégée)
		51-55	Labyrinthe (couloirs entremêlées et murs aux formes anarchiques ; peut-être de végétaux mouvants)
		56-58	Zoo, animalerie, chenil, volière (animaux parfois exotiques, odeur forte)
		59-60	Pigeonnier ou salle de communication (donne sur l'extérieur)
		61-70	Salle étrange (évitée par les occupants, liée à un secret, une malédiction ; ténèbres, murmures incessants, zone d'antimagie, gravité inversée…)
		71-85	Voyage (passage dimensionnel, portail vers zone inconnue…)
		86-90	Passage (hall, vestibule, galerie, patio, antichambre, sas…)
		91-98	Naturelle (occupée par un lac, une rivière, vide et peuplée d'animaux souterrains…)
		99-00	Latrines (odeur pestilentielle, porte close)

Types de salle

Pour ne pas se résumer à un simple enchaînement de lieux, votre donjon doit avoir une cohérence. Ce constat nécessite l'existence de certaines salles, en fonction de la raison d'être du complexe. Un temple possède forcément des salles de cérémonies, mais aussi un dortoir, une réserve pour le matériel de cérémonie, une autre pour la nourriture des prêtres ou des pèlerins… Placez les salles selon leur fonction et leur nature. L'histoire du donjon a aussi son importance. Dans le cas des petites structures, toutes les pièces sont réoccupées. À l'inverse, les grands complexes ont des zones inoccupées. N'hésitez pas à vous inspirer de bâtiments existants (abbaye, château…)

Déterminer la fonction de la salle puis sa spécialité grâce aux tables suivantes. La répartition des spécialités varie selon la nature du donjon. Adaptez les tables si nécessaires et utilisez la table plusieurs fois dans une spécialité si le donjon a une fonction précise, comme un lieu de culte ou une tombe… Certaines salles sont parfois impératives, comme des cuisines, des dortoirs, des réserves…

***Exemple :** s'agissant d'un tombeau, nous décidons que la caverne (salle 1) est une salle religieuse : un funérarium où les elfes venaient se recueillir. La salle 2 est définie dans les ressources et les dés indiquent 44 : une réserve. Pour la salle 3, derrière la porte oiseau, nous décidons qu'elle est en deux parties, une première qui est une salle des offrandes, d'où part un corridor voûté qui mène la crypte elle-même, avec un sarcophage au centre.*

1D100	Salle spéciale
01-07	**Hall des mémoires.** Des trophées récupérés sur les dépouilles des ennemis, des têtes sur des piques, maintenues magiquement en décomposition. Sur les murs, des fresques qui racontent l'histoire du donjon depuis sa création et la puissance de ses bâtisseurs. Une tête parle…
08-15	**Temple araignée.** De forme décagonale, des couloirs biscornus percent chacun des 4 murs à droite et à gauche. L'accès se fait par la porte araignée faite de toiles. Sol couvert de toiles, il semble mouvant. Au centre, un autel et un calice qui contient du venin d'araignée…
16-22	**Théâtre spirite.** Hémicycle, des gradins en pierre lisse, comme polie par l'assise des spectateurs. Des murs glaciaux, irréguliers, dessinant des formes fantomatiques. Accès par le haut, une scène quelques mètres plus bas. Quand l'instrument commence à jouer, les formes sortent des murs et prennent place…
23-30	**Oracle.** Circulaire, vide en dehors d'un bassin sans margelle, à la hauteur du sol. La surface du liquide est argentée et totalement plate. En y plongeant un objet magique, qui perd alors toute sa magie, la surface s'anime et, pendant quelques minutes, montre des images qui répondent à l'interrogation des aventuriers. Fonctionne également si le PJ sacrifie ses souvenirs (points d'expérience).
31-40	**Taverne.** Bruyante, puante, où s'entassent des dizaines de créatures (gobelins, hobgobelins, orcs, mercenaires…). Des cibles en peau humaine et des mannequins « vivants » pour jouer au lancer de couteau. Des tables de jeu sales, couvertes de sang, de nourriture. De la bière volée aux caravanes coule à flot, surtout par terre.
41-46	**Chambre opératoire.** Du sang, des tables en pierre, des prothèses en bois ou métal. Des outils qui ressemblent à des instruments de tortures : scie, scalpels, pinces… Un grand bac avec des restes humanoïdes. Sur une table, une créature allongée, mélange de plusieurs races : tête d'elfe, jambes de nain, 4 bras d'orc, un tronc de troll… cousus avec des tendons.
47-53	**Crypte des humeurs.** Murs lisses, suintent une poix malodorante. Bordée de colonnes de marbre noir. Dalles molles qui ploient sous les pas. Un sarcophage en marbre, un visage déformé par la douleur en relief, de la poix qui en coule. Dedans, le squelette d'un chien à deux têtes.
54-60	**Galerie des attentes.** Cent mètres de longueur. Murs de pierre blanche, veinée de gris. Dalles blanches au sol. Air pur et apaisant. Une porte à l'opposée. Des bancs de pierre le long des murs. Des aventuriers de toute époque y sont assis, l'air heureux. Chaque mètre fait dans la salle correspond à une heure de marche. Celui qui s'assoie sur les bancs pour se reposer est inondé d'un tel sentiment de béatitude qu'il ne se lève plus jamais (test de Sagesse, difficulté 30, ou lever une malédiction).
61-70	**Salle du trésor.** Parfaitement cubique, murs en métal et porte d'entrée au code indéchiffrable. Des montagnes de pièces d'or, de gemmes, d'objets luxueux. Au centre, un dais en or avec une statue d'airain représentant un drakonide couronné. Un sceptre dans une main, une épée dans l'autre : la foudre ou la lame pour celui qui touche à la moindre pièce…
71-76	**Chambre du Maître.** Cossue, des fourrures au sol, une cheminée gravée des signes cabalistiques. Un lit à baldaquin, aux montants de chêne sculptés. Des tapisseries aux murs. Des hommes et des femmes dans des scènes érotiques avec des démons. À quelques secondes d'intervalles, les scènes ont changé et le regard d'une victime, immobile, semble implorer l'aide des PJ…
77-82	**Bains.** Trois cavernes circulaires avec sources d'eau chaude. Des créatures aux yeux globuleux se prélassent dedans, tandis que des gobelins s'affairent pour les servir. Mal avisé celui qui voudrait s'y plonger une fois les créatures mortes, les bains contiennent des bactéries mangeuses de chair auxquelles elles seules sont immunisées…
83-88	**Salle du trône.** Grand hall. Des colonnes de marbre prennent la forme d'humanoïdes félins soutenant la haute voûte. Des tambours magiques battent un rythme lancinant. Au fond, une estrade avec un trône de granit dont le dossier est en forme de lion bicéphale bondissant. Un humanoïde aux traits humains mais aux pattes griffues gratte lentement l'accoudoir, en rythme avec les tambours.
89-92	**Bibliothèque virtuelle.** Murs couverts de rayonnages. Des milliers d'ouvrages. Une boule lumineuse flotte d'une étagère à l'autre. Un lutrin sur pied avec un registre ouvert, vierge. En pensant à un titre précis, les pages se tournent et le titre, son emplacement et le nom du PJ apparaît. Il est alors possible de le prendre, mais encore faut-il connaître le titre… Celui qui prend un livre sans passer par le registre reçoit un éclair de la boule lumineuse (5D6 PV), et le livre tombe en poussière.
93-94	**Geôles dimensionnelles.** Octogonale. Au pied de chaque mur, un escalier mène à une porte de ténèbres : portes dimensionnelles qui ne fonctionnent que dans un sens et donnent sur des cellules-donjons dans les profondeurs de la terre. Des créatures terribles y sont enfermées…
95-00	**Salle d'invocation.** Sombre, la lumière est atténuée. Des signes magiques peints au sol. Une statue d'homme-bélier de 4 mètres occupe le centre d'un pentacle gravé. Des petits tas de cendres à chaque branche du pentacle. Un homme en toge fait face à la statue, un masque de bélier sur le visage.

1D100	Éléments de décor
1	Statue, statuette, idole…
2	Brasero
3	Torchère
4	Chaise, tabouret, banc
5	Table
6	Pilier ou colonne
7	Stalagmite/stalactite
8	Tapisserie
9	Fresque, mosaïque
10	Corniche
11	Barres de fer sortant du sol ou du mur
12	Piédestal
13	Armoiries
14	Bénitier
15	Placard
16	Enclume
17	Gargouille
18	Puits
19	Vêtements (anciens, neufs, archaïques)
20	Paravent
21	Fosse, trappe
22	Râtelier
23	Décombres
24	Croix de Saint André
25	Lit, paillasse
26	Livres, grimoires, parchemins
27	Armoire, commode
28	Casier
29	Bougies ou lanterne
30	Armes brisées
31	Cheminée
32	Alcôve, niche
33	Bouteilles, jarres, amphores, pots
34	Bassin, fontaine
35	Tapis
36	Chevalet
37	Bibliothèque
38	Étagère
39	Autel
40	Instruments de cuisine
41	Trou
42	Rideau
43	Boule de cristal brisée
44	Squelette, cadavre, morceau de corps
45	Pancarte
46	Végétaux
47	Symbole divin au mur
48	Four, foyer
49	Éléments de torture
50	Ordures, excréments
51	Instruments de divination
52	Malle d’alchimiste inutilisable
53	Chaînes ou cordes…
54	Tonneau, tonnelet
55	Porte-manteau
56	Trousseau de clés au mur
57	Arche
58	Mannequin
59	Pentacle ou élément d’invocation
60	Trône
61	Mare
62	Sac-à-dos
63	Caisse ou coffre
64	Cabinet de curiosités
65	Nourriture
66	Champignons lumineux aux murs
67	Pioche, pelles, seau…
68	Canapé, divan
69	Sang
70	Établi, plan de travail
71	Instruments de musique
72	Tableau
73	Toiles d’araignée
74	Morceaux de verre
75	Instruments de navigation
76	Citerne, abreuvoir
77	Aiguilles à tricoter, pelotes de laine…
78	Médaille, décorations
79	Matériel de cérémonie
80	Cloche, gong…
81	Trophées
82	Chapelle ardente
83	Cellier avec du vin
84	Wagonnet
85	Message ou code gravé ou dessiné
86	Gradins, tribunes
87	Puzzle ou échiquier géant
88	Bureau, lutrin
89	Globe ou cartes
90	Cage avec animal
91	Latrines

92	Bijoux en toc pendus au mur
93	Crochets de boucher
94	Cellule
95	Instruments de laboratoire
96	Jeux de boîtes
97	Miroir
98	Sarcophage, cercueil…
99-00	Spéciaux (landau, animal empaillé…)

La table suivante présente 15 salles prêtes à l'emploi. Ces salles sont typées et peuvent servir comme salle de secours si les aventuriers explorent une zone imprévue ou pour broder un donjon autour de cette salle centrale.

Les éléments de décor

L'intérêt d'une salle tient dans son originalité. Une salle de garde ne se distingue pas par son râtelier, ses paillasses, et sa table autour de laquelle s'entassent les gardes, mais par le luth posé dans un coin, qui souligne le côté mélomane d'un des gardes, point d'entrée d'une discussion entre les aventuriers et le garde à corrompre.

La table page précédente propose des éléments génériques à ajouter en plus de la décoration spécifique de la salle. Un lit dans une cuisine indique que les appartements du cuisinier sont condamnés ; une bibliothèque dans la salle d'armes, que le maître d'armes s'intéresse aux ouvrages sur l'escrime d'autres royaumes ; une pioche dans une cave, que le propriétaire doit creuser dans les sous-sols. Utilisez la table plusieurs fois si nécessaire. Vous pouvez aussi vous servir de la table comme simple source d'inspiration.

> ***Exemple :*** *pour terminer notre construction, avant de faire les finitions, nous tirons un élément de décor dans la crypte 3 et dans la réserve 2. Dans la réserve, les dés indiquent du matériel de cérémonie et dans la crypte, un mannequin. Nous avons ce qu'il faut pour finaliser l'ensemble !*

Les finitions

Sons, odeurs, température. Les détails donnent de la vie au donjon : l'eau ou du sang qui suinte sur les murs et les flaques au sol, le courant d'air froid sous la porte, l'odeur de moisissure qui pique les narines ou celle de pourriture qui donne la nausée, les quartiers de chairs accrochées aux piques… Mobilisez un seul sens à la fois dans vos descriptions pour ne pas perdre la puissance de l'impression décrite. Les **sons** comme le clapotis de l'eau pour indiquer un lac, les **odeurs** pour souligner la présence de créatures, la **température** pour celle de lave, les **couleurs** pour tromper les sens… Les sons, en particulier, sont amplifiés et des discussions ou des pas résonnent sur des grandes distances.

Éclairage. Certaines salles peuvent présenter un éclairage, comme des braseros, des torchères ou des champignons phosphorescents sur les murs. L'éclairage personnel des PJ permet rarement de voir les salles dans leur intégralité, notamment les plafonds. Le manque d'aération rend la combustion des torches et la lumière plus faibles. Les flammes sont souvent vacillantes. Dans un espace plus aéré, la lumière peut porter plus loin que prévu. Une torche est perçue à plusieurs kilomètres si le terrain est dégagé. La présence de gaz fait aussi varier la couleur de la flamme, qui peut être une mise en garde pour les aventuriers (flamme bleutée en présence de grisou dans une mine).

> ***Exemple :*** *Logiquement, la température est un élément de jeu utile : un froid terrible rend chaque mouvement douloureux. Torches et lanternes brûlent difficilement, n'éclairant que devant les pieds des aventuriers.*

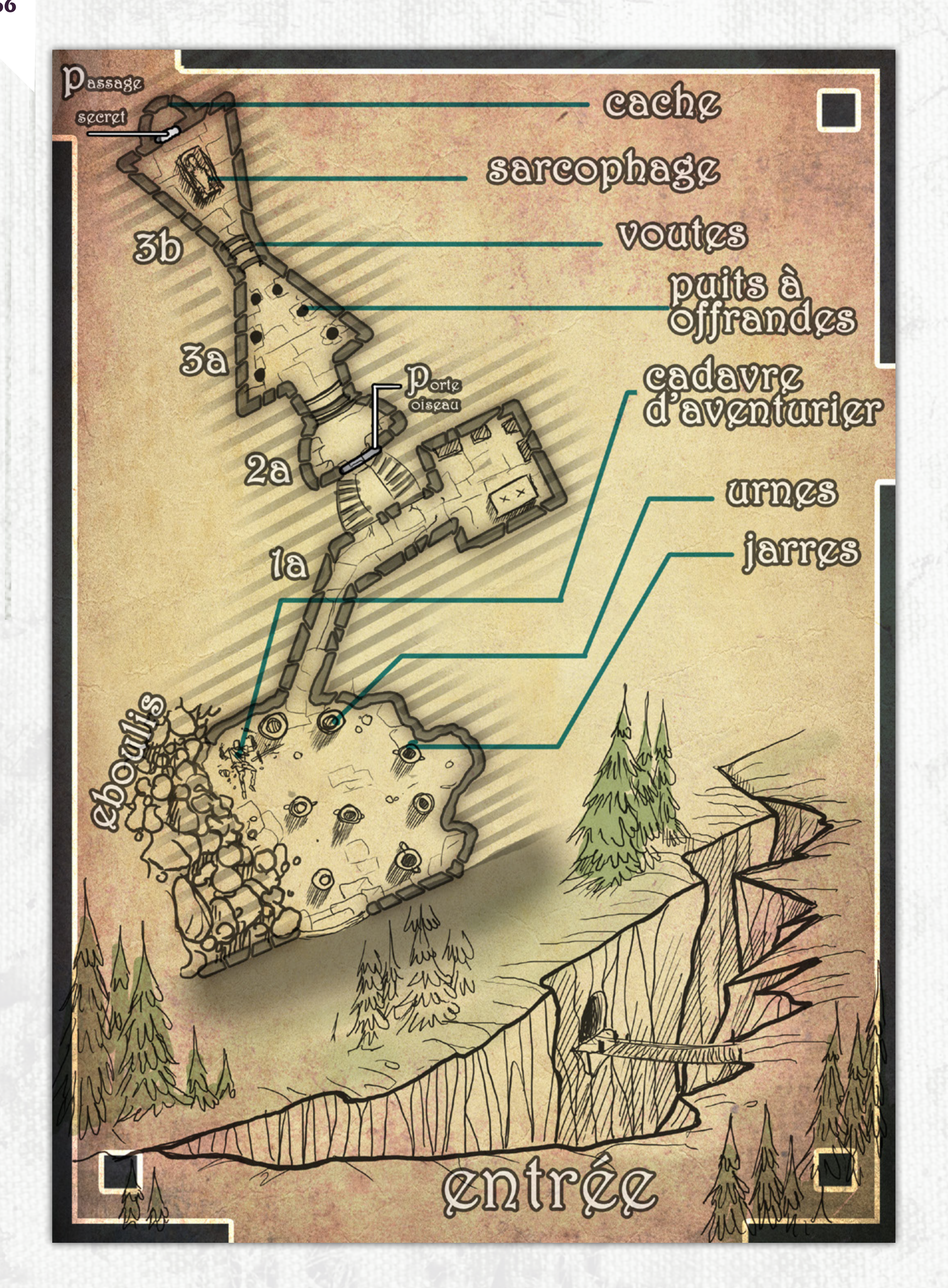
Challenges et récompenses

L'adversité que vont rencontrer les aventuriers est de cinq natures : **occupants** (tous types), étrangers (PNJ ou créatures extérieures au donjon), **pièges** (gaz, fléchettes, glyphes…), **obstacles naturels** (crevasse, rivière, éboulement, inondation, poche de gaz…) et **micro-organismes** (limons, champignons, vases et gelées). Vous trouverez tous ces éléments dans le livre *Créatures & Opposition*.

Chaque zone (passage, couloir, salle) a 10 % de chances d'être piégée, 5 % d'être occupée par des micro-organismes (dans les zones isolées ou mal entretenues) et 10 % de présenter un obstacle naturel (en sous-sol).

À chaque challenge correspond une probabilité de récompense : trésor, indice, raccourci… Adaptez selon la puissance du challenge. Les objets et trésors sont des biens personnels des habitants ou des objets égarés ou volés, des objets utiles ou de simples décorations, mais ils sont rarement là par hasard. Donnez-leur une finalité dans le scénario, en particulier pour permettre de résoudre un challenge futur.

Challenge	Chance de récompense (1D100)
Animal sauvage	**01-05**
Monstre errant	**01-15**
Créature intelligente mineure	**01-25**
Créature intelligente supérieure	**01-50**
Créature intelligente supérieure, chef	**01-75**
Étrangers	**01-50**
Micro-organismes	**01-10**
Obstacle naturel	**01-05**
Piège	**01-25**


Passage secret
cache
sarcophage
3b
voutes
puits à offrandes
3a
Porte oiseau
cadavre d'aventurier
2a
urnes
jarres
1a
eboulis
entrée

Le donjon de Zendolir

Onthliên était un village elfe dont les habitants ont disparu du jour au lendemain. Nul ne sait d'où est venu le vent glacial qui a emporté la vallée et ses habitants. Il ne reste rien de ces derniers, pas même leurs corps gelés. Depuis des centaines d'années, la vallée est demeurée telle quelle, dans son cercueil de glace. Le souffle glacial a-t-il un lien avec la coupe merveilleuse ? Ou bien avec le magicien et son tombeau ? Le phénomène s'explique-t-il par une cérémonie ? Il semblerait que la première bourrasque ait balayé la région au moment même où le tombeau était scellé, emportant tous les elfes présents.

0. Entrée. Elle se situe sur une corniche à une dizaine de mètres du sommet de la crevasse. Un pont de cordes glacées qui craquent sous les pas permet d'y accéder depuis l'autre côté. Des morceaux de glace tombent dans le brouillard dissimulant le fond du gouffre. Des écritures sont gravées tout autour de l'entrée de la caverne : des mises en garde en langue elfique. Elles s'illuminent à l'approche des aventuriers puis s'éteignent aussitôt (alerte les spectres elfes de la **caverne 1**).

1. Caverne. Grotte naturelle de 12 mètres de côté, vaguement en demi-cercle, d'une hauteur de quelques mètres. Le sol est glissant. Tout le côté gauche s'est écroulé et les éboulis bouchent partiellement l'entrée. Ici, le froid est encore plus terrible qu'à l'extérieur et glace jusqu'aux os. Les torches s'éteignent à l'entrée, les rallumer est difficile. Des petites jarres en terre cuite sont disposées ça et là. Elles contiennent des fruits et des plantes congelées. Deux urnes de la taille d'un nain encadrent le couloir. Le cadavre d'un homme emmitouflé dans des fourrures est affalé sur les éboulis au fond de la salle. Son visage est figé d'effroi. Son équipement est celui d'un aventurier. Une carte dessinant vaguement la région est dans sa besace. La carte indique entre autres choses le nom elfique de Zendolir, un indice indispensable pour passer la porte-oiseau en **2a**.

Spectres : 2 à 4 spectres hantent les lieux. Ce sont les prêtres elfes chargés de fermer le tombeau et pris par le souffle magique. Si les personnages ne sont pas elfes, ils les attaquent dans le couloir, s'ils ouvrent la porte-oiseau. Voir *Créatures & opposition*, page XXX, pour leurs caractéristiques.

1a. Couloir. Étroit, de 2 mètres de large, creusé magiquement. La pierre est lisse et le couloir parfaitement régulier.

2. Réserve. Une porte en bois sans serrure ferme cette salle de 4 mètres sur 4. Les murs sont irréguliers et mal taillés. Divers objets liturgiques sont posés sur une table. Des toges et un masque d'oiseau (magique) sont accrochés aux murs. Le masque doit être porté pour parler à l'oiseau de la porte **2a**.

2a. Escaliers et porte-oiseau. Un escalier double descend d'une dizaine de mètres. La glace qui le recouvre le rend glissant (test de Dextérité pour ne pas chuter et perdre 1d6 points de dégâts). Il débouche sur un petit palier avec une porte magique en ébène blanc. Elle est indestructible. Un paradisier est sculpté au-dessus. Il sifflote en elfe à l'approche des aventuriers, répétant sans cesse une vieille légende à propos d'une coupe merveilleuse. Il suffit de siffler en retour le nom de Zendolir en elfe tout en portant le masque pour que l'oiseau se taise et que la porte s'ouvre. Ce nom est écrit sur le plan de l'aventurier mort.

3a. Salle des offrandes. Salle en triangle, basse de plafond. L'air est lourd, il est dur de respirer. Les torches n'éclairent qu'à 1 mètre. Les murs et le sol sont en pierre presque noire. Des bas-reliefs décrivent une cérémonie honorant une personne apparemment très importante et garante de la vie du village elfe. Le personnage, en toge, tient une coupe devant son cœur. Six puits à offrande bordent les murs. Tout ce qui est jeté dedans disparaît. Si aucune offrande valable n'est faite (à l'appréciation du MJ), le sarcophage dans la salle **3b** reste scellé magiquement. Un passage voûté de 1,50 mètre de hauteur conduit en **3b**.

3b. Tombeau. Salle identique à la précédente, mais un sarcophage occupe son centre. Si une offrande a été faite, le couvercle est en suspension à un centimètre au-dessus du sarcophage et peut être poussé sans peine. Autrement, impossible de le déplacer. Le sarcophage ne contient qu'un mannequin rempli de paille, portant une toge elfe et un masque d'oiseau. Aucune trace de la coupe. Un examen minutieux (test de Sagesse difficulté 20 ou 25) révèle une planque secrète sur le mur du fond partiellement fissuré. Derrière se trouve le corps de Zendolir, en stase et tenant la coupe dans ses mains.

Épilogue. Que va-t-il se passer si les aventuriers prennent la coupe ? Quel terrible pouvoir recèle-t-elle ? Est-elle la raison du vent magique ? Les PJ devront-ils trouver le village elfe ? À vous d'en décider…

Donjon clef en main

À partir de l'exemple décliné tout au long de la partie sur les donjons, retrouvez en pages 66-67 un petit complexe qui synthétise le tout et vous montre concrètement comment utiliser ce chapitre pour créer rapidement des petits scénarios à jouer, amusants et avec de la personnalité.

Des archives des *Cas de Guerre*, recueillies par le Duc de Bienvenu, il ne reste qu'un fragment du deuxième tome. À l'intérieur se trouve la seule allusion connue aux elfes disparus de la vallée d'Onthlièn.

« ***On raconte que Zendolir, le magicien qui est enterré là, avait reçu des elfes de Dol Onthlièn une coupe merveilleuse qui avait le pouvoir de…*** »

Malheureusement, la fin de la phrase est illisible et le mystère demeure. Les PJ sont engagés par un riche elfe pour retrouver cette fameuse coupe, peut-être enterrée avec la dépouille du magicien au fond de son tombeau. Après un long trajet sur un sol glacé au travers d'une végétation figée de pins millénaires, les héros arrivent en vue de la crevasse et de l'entrée du tombeau.



Environnement urbain

Les villes proposent un cadre idéal pour proposer aux joueurs des aventures qui diffèrent de l'exploration de donjon classique. Plus qu'un simple point de repli pour se soigner et s'équiper entre deux souterrains à épurer, la ville offre des opportunités infinies d'aventures : enquête sur la disparition inquiétante du fils de l'apothicaire, intrigue politique depuis l'entrée au conseil de la ville d'un homme au passé mystérieux, défense face à des raids orcs incessants, jouer les intermédiaires pour calmer des luttes entre une guilde de voleurs et une guilde d'assassins… Et pour ceux qui ne peuvent pas se passer de sous-sols pestilentiels, exploration des égouts et des catacombes sous la ville qui recèlent, dit-on, les richesses d'une ancienne civilisation.

Les villes peuvent néanmoins se concevoir de la même façon qu'un donjon, avec des couloirs (les rues) qui relient les salles entre elles (les bâtiments), des monstres et créatures intelligentes (les habitants de la ville et les PNJ majeurs), des énigmes, des combats parfois. Là où elles diffèrent, c'est que les règles qui régissent l'écosystème sont encore plus ténues (relations sociales, lois, mœurs…). La ville doit donc être pensée différemment pour garder sa cohérence et son intérêt de jeu.

Vous êtes prêts à transformer les héros en vrais citadins ?

Les contours de la ville

Les grandes étapes

Taille et ruralité

Avant toute chose, déterminez la taille et la physionomie générale de la ville : il convient de savoir si elle est **rurale** (bordée de champs et habitée de fermiers), ou **citadine** (entourée de faubourgs et dont l'activité n'est pas liée à l'agriculture). Cela dépend aussi du royaume d'accueil.

- Un **village** d'une vingtaine de toits ou moins.
- Un **bourg** accueillant jusqu'à un millier d'âmes et pas toujours ceinte de remparts.
- Une **ville/cité** bordée de remparts, avec plusieurs dizaines de milliers d'habitants.
- Une **capitale** avec plusieurs centaines de milliers à plusieurs millions d'habitants.

Quelles aventures dans votre ville ?

Réfléchissez au **type d'aventures** que vous désirez faire vivre aux PJ. N'hésitez pas à développer trois ou quatre idées d'aventures-types, et faites coller votre ville ou développer des quartiers autour de ces idées. Quels sont les centres d'intérêt de vos joueurs en ville, et quels PJ vont-ils incarner ? Développer une ville n'est pas simplement créer un environnement, mais il s'agit de créer un lieu où les joueurs se plairont à évoluer. Ils aiment les aventures souterraines ? Placez d'immenses catacombes sous la ville. Ils aiment les enquêtes urbaines ? La ville sera dirigée par un conseil de guildes qui manigancent les unes contre les autres et se disputent le pouvoir. Ils aiment les ambiances chaudes et les bagarres de bar ? Créez une ville portuaire avec de nombreuses tavernes où la cervoise coule à flot.

Localisation et plan

Localisez la ville dans votre cadre de campagne en accord avec les points précédents : un petit port dans une baie abritée d'un archipel tropical ; une ville-oasis, entourée de dunes recouvrant des ruines démoniaques ; une cité aux confins des territoires glacés, longée par une crevasse sans fond et menacée par la présence de l'autre côté des territoires de géants…

Déterminez de la sorte les **abords immédiats** de la ville : faubourg, champs, vergers, terrain à l'abandon, ruines…

Choisissez enfin **l'ambiance** qui y règne et **dessinez les grands quartiers**. Développez par la suite votre ville au fur et à mesure des aventures des PJ, quartier par quartier.



De nombreux ennemis attendent les PJ dans les villes de Héros & Dragons, dague à la main tapis dans les ombres de la nuit mais aussi en pleine lumière sous des atours très respectables. Méfiance…

Environnement

Milieu et climat

L'environnement où la ville est bâtie exerce une influence sur ses infrastructures, ses habitants, l'ambiance générale… Choisissez ou déterminez aléatoirement **un milieu naturel** et le **climat associé** à partir de la **table Milieu naturel** et **climat** p.48. **Spécial** se détermine avec la partie **Spécial** plus bas, et choisissez, en plus, un milieu naturel classique si nécessaire.

Par exemple, le bord d'un gouffre sans fond peut convenir dans un milieu naturel forestier.

Emplacement

Les villes médiévales sont souvent construites sur des zones surélevées, plus aisées à défendre, ou alors sur les rives de fleuves/mers pour faciliter le commerce et l'approvisionnement. Dans les univers fantastiques, ces notions sont moins importantes et l'aspect cinématographique prime. Imaginez l'impression qu'elle doit faire naître aux PJ alors que ces derniers l'aperçoivent à l'horizon.

1D100	Emplacement
01-30	Bord de mer (plage, fjord, crique, baie, presqu'île, île…)
31-50	Fleuve (sur les rives ou sur une/des îles/fluviales)
51-55	Lacustre (bord de lac, sur pilotis, composée de canaux, sur des îlots…)
56-70	Terrain surélevé (motte, colline, promontoire rocheux…)
71-80	Plaine ou plateau
81-85	Souterraine (troglodyte, colline artificielle, nécropole, cavernes naturelles…)
86-88	Ville itinérante (roulottes, ville magique mouvante…)
89-95	Falaise (sommet, à flanc, à l'intérieur, dans un cratère, au pied…)
96-98	Sables mouvants
99-00	Spécial *

1D100	*Spécial
01-05	Bulle extraplanaire
06-20	Ensemble de cascades fabuleuses
21-30	Mélangée à des ruines antiques
31-35	Sur le dos d'un animal ou sur un navire gigantesque
36-45	Sommet d'un pic inaccessible ou au milieu de sables mouvants
46-50	Espace réduit (comme dans une bouteille ou une boule de cristal)
51-65	Mer de lave ou cœur d'un volcan actif
65-66	Cimes ou racines de végétaux géants (arbres, champignons…)
67-70	Île flottante ou nuages
71-80	Profondeurs terrestres ou sous-marines
81-85	Sur une muraille de 200 mètres de hauteur et d'origine inconnue
85-90	Sur les bords d'un gouffre/doline/crevasse sans fond
91-95	Dans une construction démesurée (tour, pyramide, labyrinthe, pont…)
96-00	Dans une structure extra-terrestre/futuriste

Géopolitique

Les grandes orientations idéologiques de la ville et la manière dont sont traités les aventuriers en ville (par la garde, par les habitants, par les autorités) dépendent largement du pouvoir politique en place, des guildes, des courants religieux et des ressources disponibles. Est-ce que les PJ vont être éconduits aux portes de la ville car ils n'arborent pas les symboles religieux de rigueur ou qu'ils portent des armes interdites en ville ? Est-ce qu'ils vont être surveillés tout le temps de leur visite car le despote au pouvoir suspecte la venue d'espions ?

Pouvoir politico-religieux

Tendance générale et dirigeant(s)

La majorité des villes affiche un alignement à tendance loyale et bonne ou neutre, de manière à maintenir une cohésion sociale et un commerce intérieur et extérieur. Dans certaines villes où le régime est plus totalitaire, les autorités et les habitants peuvent être particulièrement mauvais, et mieux vaut éviter de s'attarder dans les rues. Choisissez la **tendance de la ville** : bonne, neutre ou mauvaise.

La table suivante détermine qui est à la tête de la ville. Vous pouvez également insister sur la manière dont le(s) dirigeant(s) exerce(nt) le pouvoir : totalitarisme, tyrannie, démocratie, bicéphale (pouvoir partagé par deux familles, deux nobles…), oligarchie (aristocratie ou minorité possédante)…

1D100	Pouvoir aux mains de…
01-10	Conseil de membres élus ou assemblée populaire
11-25	Conseil de membres héréditaires ou désignés
25-30	Conseils de sages
31-45	Bourgmestre élu
46-50	Bourgmestre autoproclamé ou accession illégitime (assassinat, trahison…)
51-70	Noble local
71-75	Chef de guerre
76-78	Créature non-humaine (dragon, liche…)

79-85	Castes ou guildes
86-93	Culte majeur ou guilde de magie
94-96	Personnage inconnu (Roi dieu, entité mystérieuse…)
97-00	Roi, empereur, prince (ville-état)

Organisations et guildes

Autres acteurs principaux d'un milieu urbain, les organisations et les guildes définissent les intrigues politiques et économiques qui se trament en ville. Dressez un tableau des organisations majeures et des guildes les plus influentes sur place (assassins, voleurs, marchands comme charpentiers, maçons, mineurs, joailliers, taverniers, banquiers…). Pour chacune, définissez par deux ou trois traits quelles sont leurs principales implications en ville ou des pistes d'intrigues.

Par exemple, pour la guilde des bateliers :
- *Tensions suite aux péages instaurés sur le fleuve par le roi.*
- *Trafic avec des pillards orcs installés en amont.*
- *Le chef de la guilde est le fils illégitime du grand prêtre en ville.*

Religions

Il est rare qu'un seul culte soit présent dans une grande ville, mais cela est plus probable dans les petits villages. La présence d'un culte a une influence à la fois sur le quartier où est installé son temple ou sa chapelle, mais également dans les choix politiques de la ville et dans les lois instaurées. Comme pour les organisations, définissez les cultes majeurs et quelques cultes mineurs et décrivez un ou deux traits pour chacun.

Économie

Le dernier point à définir, avant de meubler la ville, concerne ses ressources. Comment est-elle approvisionnée ? Que possède-t-elle ? Quelles sont ses richesses ? Bénéficie-t-elle d'un accès à la mer, à des routes marchandes ? Quel commerce entretient-elle avec l'extérieur ? De tous ces éléments découlent le niveau de richesse de la ville, le type de quartiers que l'on peut y trouver et la facilité d'accès à tel ou tel équipement pour les PJ : soins, sortilèges, armes, nourriture, logement… Ces facteurs peuvent d'ailleurs devenir des idées d'aventures :
- L'approvisionnement en bois est interrompu, les tronçons n'arrivent plus par la rivière, les aventuriers doivent se rendre sur place pour comprendre d'où vient le problème.
- Les récoltes se nécrosent et la ville, n'étant pas approvisionnée par ailleurs, sombre dans la famine. Les aventuriers devront trouver la source du mal dans les égouts de la ville ou dans un petit manoir sur les faubourgs en hauteur…

Lois et restrictions

Villes comme villages sont soumis à des codes sociaux qui s'appliquent aux aventuriers. Il s'agit autant de lois que d'us et coutumes. Contrairement à un donjon où tout (ou presque) est permis, il n'en est pas de même ici. Les conséquences d'un comportement hors-la-loi, un simple vol, ou une infraction au règlement du port d'armes, peuvent être désastreuses pour le groupe entier.

Pensez les lois. Listez les éléments interdits en ville, les sanctions prévues, les jugements et les personnes en charge de les faire respecter (gardes, juge…). Cela peut toucher la magie, comme les armes, ou parfois des choses anodines comme l'interdiction de porter une couleur donnée, réservée à une caste ou le fait de manger de la viande tel jour de la semaine. Les restrictions peuvent ne concerner que certains PJ d'un groupe. Les hommes peuvent être interdits dans certains quartiers



Altaréas le nain est un commerçant intéressé par toutes sortes de curiosité. Un contact précieux pour trouver du travail en tant qu'aventurier… ou des soucis avec des gens importants.

et, alors que le groupe arrive dans cette zone, les habitantes partent en hurlant à la garde.

Taxe. Les plus grandes villes sont soumises à tout type de taxes. Ces dernières peuvent influencer fortement les libertés des aventuriers. Une taxe substantielle sur les armes poussera les aventuriers à les déposer aux portes de la ville, une taxe sur les transactions en gemmes et en or limitera la possibilité d'écouler le butin amassé dans le donjon voisin…

Habitants

Habitants principaux et PNJ types

Ils reflètent souvent les habitants de la région. Traitez l'ensemble des habitants comme un PNJ unique pour décrire sa personnalité générale, sa façon d'être avec les étrangers, ses secrets, etc.

Décrivez ensuite une dizaine de PNJ types que vous pourrez utiliser lors des rencontres. Référez-vous à la partie création de PNJ p.38 de ce livre.

Les PNJ types dépendent du style de votre ville, mais l'on peut trouver le tavernier bourru, le garde suspicieux, l'armurier radin, le prêtre intégriste, le gros bras agressif, le vendeur de bricoles en tout genre, le noble arrogant, le marchand arnaqueur… Pour le profil technique, reportez-vous à *Créatures & opposition*, page XXX, qui propose une galerie large de profil types à utilisez tels quels ou qui peuvent servir de base pour les profils de vos PNJ.

Races présentes

Généralement, les races présentes dans une ville et les relations qu'elles entretiennent entre elles sont identiques à celles dans le reste du royaume ou de la région. Le tableau suivant permet de faire varier ces éléments si vous le désirez. Vous pouvez aussi introduire des races exotiques comme des hommes hybrides ou des monstres (pourquoi pas une ville à forte représentativité orc ?).

1D100	Représentativité
01-50	Dans la moyenne du cadre de campagne
51-70	Une race non-humaine est fortement représentée
71-85	Plusieurs races non-humaines sont fortement représentées
86-95	Les races sont toutes en nombre équivalents
96-00	Une seule race présente

1D100	Ambiance
01-10	Excellente
11-25	Bonne
26-75	Relations classiques des races
76-90	Tensions, rivalités
91-00	Racisme, oppression

Infrastructures urbaines

Il est temps maintenant de créer la ville elle-même, avec ses quartiers, ses maisons, ses bâtiments publics et religieux, ses commerces…

Défenses

La première impression que dégage une ville est importante pour signaler aux voyageurs et donc aux PJ qu'ici ne règne pas la loi du plus fort. Plus une ville semble défendue et les fortifications impressionnantes, plus vos joueurs se diront qu'il ne faut pas y faire n'importe quoi. Insistez sur le côté écrasant des fortifications, les portes gigantesques où ils se sentent minuscules. Ces éléments de défense jouent un rôle dans vos aventures impliquant des batailles, des sièges ou simplement pour cantonner les aventuriers dans une partie de la ville.

Fortifications

Dès que la ville atteint une certaine taille, ou si elle se trouve dans une zone dangereuse (conflits militaires, point stratégique, monstres en nombre…), elle est ceinte de remparts et de tours de guet. Ils peuvent être en bois ou en pierre. Les cités possèdent parfois un deuxième mur d'enceinte, qui protège la haute ville et son accès, ou alors d'anciens remparts datant d'une époque où le territoire de la ville était plus restreint. Ces éléments fournissent des informations sur l'histoire de la ville, la position d'anciens égouts… La ville peut aussi être entourée de douves, comme un château fort. Un donjon (ou des souterrains) peut exister, permettant aux habitants de se réfugier en cas d'invasion.

Portes d'accès

Déterminez le nombre de points d'accès à la ville. Il peut s'agir de simples rues pour les villages comme de portes fortifiées dans les villes (herses, portes d'enceinte bardées de fer, pont-levis ou pont dormant). Soigner les accès donne du cachet à la ville et permet de restreindre son accès à des personnes, des horaires…

Équipement de défense

La ville est parfois équipée contre l'attaque de monstres ou les invasions (moyens matériels et humain, troupes, armement…). L'armement classique comprend des balistes, des catapultes, des pierrières et trébuchets, des tours de siège… Elle peut aussi disposer de protections magiques ou divines, surtout dans les univers de *high fantasy*. Définissez le type de factions assurant la dé-

fense : armée, garde permanente, garde du comte/duc, mercenaire, milice. Cela dépend du régime politique de la ville et de sa position dans la région. Pensez à mentionner les horaires de présence dans les différentes zones.

Sûreté individuelle

Dans les villages ou les petites villes, en l'absence de fortification, les rues ne sont pas sûres. Il arrive que les portes d'entrée soient construites au premier étage et que les occupants y accèdent par une échelle qu'ils rentrent le soir venu ou par un escalier extérieur duquel il est plus aisé de repousser un intrus.

Architecture urbaine

Quartiers

Très souvent, les villes ne sont pas organisées et ont été construites par étape, au fur et à mesure de leur croissance démographique, les faubourgs s'intégrant à la ville par de nouvelles fortifications. On trouve ainsi parfois des terres cultivées à l'intérieur des fortifications. Tous les espaces sont utilisés pour y placer des maisons, des tavernes, des commerces, des logis d'artisans, des temples, des résidences de nobles… Les palais de nobles et les très riches demeures sont les seules à avoir une zone réservée, la **ville haute**. Si vous désirez donner un aspect réaliste et limiter le fantastique, privilégiez ce type d'agencement anarchique. Dans les univers fantastiques, les quartiers sont à l'inverse bien structurés, avec des bas-fonds où placer des aventures dans les dessous de la ville, des quartiers commerçants, des zones d'artisans, un quartier des temples, etc.

Décidez si les rues et ruelles sont dallées ou en terre (toutes ou seulement certaines), s'il y a un éclairage public (lanternes, éclairage magique…), si les échoppes sont nombreuses et les rues bondées ou plutôt désertes, etc. Ces détails donneront vie à votre cité.

Les trois dimensions

Plus encore qu'en donjon, les trois dimensions doivent être exploitées, au cours de la « *construction virtuelle de la ville* » ainsi qu'au cours des aventures des PJ. Décrivez le type de toits (pentus, plats…), la présence d'égouts et/ou de catacombes (ces dernières étant très en vogue et véhiculent de nombreuses légendes), etc. Les joueurs se souviendront longtemps d'une course sur les toits de la ville aux trousses de l'assassin du prince, sautant au travers de maisons, évitant les habitants apeurés, montant les escaliers quatre à quatre avant de jouer les équilibristes sur une poutre tendue entre deux façades, pour finir par se glisser dans des égouts écœurants où ils découvrent le siège de la guilde d'assassins.

1D100	Quartier	Exemples
01-10	Artisan	Entrepôt (plein ou vide), forgeron, guilde d'artisan, potier, fleuriste, maroquinier, tailleur de pierre, luthier, tailleur, abattoir, champignonnière…
11-15	Bas-fonds	Masure, guilde de voleurs, tavernes, prison, arène, bazar…
16-20	Ville haute	Palais royal, maison noble, théâtre, donjon, cabinet d'artiste, galerie d'art, bains…
21-30	Défense	Tours de guet, poste de garde, capitainerie, remparts, grande tour publique, hôtel des monnaies, citerne d'eau, zone de transit, académie militaire, compagnie de mercenaires, école d'escrime…
31-40	Administratif, législatif	Prison, hôtel de ville, cabinet d'homme de loi, place des exécutions, tribunal et cour de justice, capitainerie, bâtiment commémoratif,
41-70	Commerce	Taverne, auberge, armurerie, banque, guilde de marchand, lupanar, herboristerie, maroquinerie, tannerie, pont, joaillier, marchand d'épices, quais (pour bateau ou créature/engin volant), caravansérail, étables, puisatier, prêt sur gage, restaurant, piste d'atterrissage pour créatures/engins volants, bazar, moulin, vendeur de rumeurs, marchand d'épices, transporteur public…
71-75	Marché, place centrale	Puits, échoppe, auberge, taverne, restaurant, halles, salle des fêtes, bassin, marché aux esclaves…
76-90	Habitations	Maison, auberge, palais, masure, pont, jardin et parc, belvédère, tente, ferme et champs, bassin…
91-00	Religieux, magique, culturel	Temple, temple secret, mausolée, orphelinat, collège bardique, université, bibliothèque, guilde de magie, archives royales, catacombes, cimetière, amphithéâtre, cirque, champ de tournoi, animalerie/zoo royal, librairie, maladrerie, dispensaire, mission, oracle…



La légendaire cité de Laelith, berceau de bien des légendes et des fantasmes.

Propreté

Les villes sont sales, les animaux se mêlent aux humains et l'odeur est nauséabonde. Il n'y a pas de système d'évacuation et les des déchets, excréments et eaux usées que les gens jettent par les fenêtres s'écoulent dans des rigoles centrales des rues. Si vous désirez une ville plus propre, il faut l'équiper d'égouts. Sont-ils hérités d'une ville antique ? Sont-ils en construction ? Dans les deux cas, ils constituent un lieu d'aventure idéal.

Construire sa ville

Type de bâtiments

Il existe plusieurs types de bâtiments. Des **habitations** (individuelles ou sur plusieurs bâtiments éclatés, sur plusieurs étages…), des **entrepôts** (pour tout type de ressources et de denrées), des **bâtiments administratifs** (de l'hôtel de ville aux archives royales…), des **fortifications**, des **commerces** et des **bâtiments cultuels et culturels**.

Dans le cadre d'une aventure urbaine, vous pouvez être amenés à créer rapidement quelques lieux importants pour l'aventure. À moins d'avoir beaucoup de temps devant vous, vous n'avez pas besoin de créer chaque bâtiment, mais contentez-vous de définir les quartiers et de sélectionner quelques bâtiments majeurs ou d'importance dans l'aventure, comme les salles d'un donjon. La table suivante définit les grands quartiers et donne des exemples de bâtiments dans chaque quartier. Déterminez ensuite l'état du bâtiment.

État du bâtiment

1D100	État
01-05	En ruines (incendie, éboulement, maudit…)
06-10	Abandonné (vide)
11-15	Abandonné (squatté par humanoïde ou créature monstrueuse)
16-25	Miteux
26-75	Dans la moyenne de la ville
76-85	Confortable (très bon état)
86-95	Riche (luxueux, excellent entretien)
96-00	Parfait (protection magique)

Situation actuelle

Notoriété

Certaines villes rayonnent dans la région, voire dans le royaume ou l'univers de jeu. Tirez dans la table suivante pour déterminer quels sont les fondements de sa notoriété.

D100	Notoriété
1-2	Monument gigantesque (statue, obélisque, phare…)
3-4	Université (de magie, bardique, de sciences, d'alchimie…) ou bibliothèque
5-6	Centaines de ponts
7-8	Réseau souterrain, égouts, labyrinthe…
9-10	Catastrophes (magique, divine, naturelle…) ou batailles anciennes
11-12	Port qui reçoit des denrées du monde entier
13-14	Cadre bucolique et agréable, respect de la nature, végétation luxuriante
15-16	Insécurité (bagarres, vols, meurtres, kidnapping…)
17-18	Technologie avancée (système d'ascenseurs, machines technologiques pour les déplacements, éclairages publics…)
19-20	Relations amicales avec les monstres (commerce florissant avec les orcs, gobelins, géants… qui ont les mêmes droits que les habitants de la ville)
21-22	Fortifications élevées par une civilisation de géants
23-24	Lois extrêmes (envers le bien ou le mal)
25-26	Nombreux bâtiments en ruine et quartiers abandonnés
27-28	Mines d'or ou de diamants (attirent les convoitises des voisins et des monstres)
29-30	Flotte aérienne (engins volants ou créatures volantes qui défendent la région ou servent au transport)
31-32	Les morts marchent avec les vivants (sans être agressifs)
33-34	Soins (qualité de son dispensaire/alchimiste/herboriste, médecine révolutionnaire)
35-36	Brouillard naturel continu
37-38	Oracle, prophète, devin (personne ou lieu où des prophéties sont révélées)
39-40	Ses guildes qui manigancent et sa corruption des notables
41-42	Son organisation labyrinthique (impossible de s'orienter sans guide)
43-44	Agriculture florissante
45-46	Camp de tentes (milliers de réfugiés amassés aux faubourgs)
47-48	Zone de neutralité totale (haut-lieu de relations diplomatiques entre les royaumes, même en guerre)
49-50	Introuvable (tout le monde en parle, mais personne ne sait expliquer comment s'y rendre. Pourtant, « elle est toute proche »)

51-52	Tombeaux de rois anciens et reliques du royaume
53-54	Communauté d'êtres féeriques (voile étroit entre les deux mondes)
55-56	Temple majeur, lieu de pèlerinage religieux
57-58	Artisanat (forge, chapelier…)
59-60	Habitants décadents, fous, agressifs, intolérants…
61-62	Guilde marchande puissante
63-64	Événements naturels violents (tempête, vagues de glace…)
65-66	Marché, halles, foire, cirque… mondialement connu
67-68	Personnage important (abrite un des personnages les plus puissants de l'univers de jeu : magicien, devin, héros…)
69-70	Créature mythique (dragon endormi sous la ville, oiseaux au plumage d'or, licorne dans le bois alentours, diable ou démon qui convoite la ville…)
71-72	Restauration (plats typiques, spécialités…) ou vins de choix
73-74	Pauvreté et mendiants
75-76	Beauté ou laideur de ses habitants (ou d'une partie seulement d'entre eux)
77-78	Richesse (le faste de la ville, de ses rues, ses bâtiments somptueux…)
79-80	Élément fabuleux (trou sans fond, zone de gravité inversée, zones d'antimagie, nuit éternelle…)
81-82	Portes dimensionnelles (relient les quartiers et/ou conduisent aux villes alentours)
83-84	Armée réputée invulnérable (entraînement militaire ou équipement hors du commun, nombre d'hommes…)
85-86	Fumeries d'opium/drogue de rêve
87-88	Manifestation volcanique souterraine (geysers et sources chaudes)
89-90	Esclavage (esclavage courant ou marché aux esclaves)
91-92	Place forte imprenable (fortifications, armement, emplacement…)
93-94	Prison accueillant les pires criminels
95-96	Aqueducs (lac urbain d'où partent des aqueducs arrosant la région)
97-98	Ses faussaires en tout genre (fausse monnaie, faux sauf-conduits, fausses cartes au trésor, faux bijoux…)
99-00	Tirer deux fois

Événement actuel

La ville peut être secouée par un ou plusieurs événements en cours ou survenant pendant le séjour des PJ. Tirez dans la table suivante.

D100	Événement récent
1-5	Raid de monstres ou de pillards (ville ou alentours)
6-9	Conflit militaire avec voisinage à venir
10-11	Vient d'être conquise (dominants minoritaires ou majoritaires)
12-17	Catastrophe naturelle (séisme, inondation, tempête, sécheresse intense…)
18-19	Faiseur de miracles (un homme est arrivé en ville et guérit les malades, fait pleuvoir en pleine sécheresse… sans magie ni divinité)
20-23	Guerre civile (proche ou en cours)
24-28	La minorité dirigeante oppresse les autres races
29-32	Dirigeant(s) à l'article de la mort
33-38	Série de meurtres mystérieux
39-41	Portails dimensionnels qui s'ouvrent et se referment en pleine ville, emportant habitants, murs et objets
42-50	Cérémonie majeure (cultuelle ou populaire)
51-52	Des bateaux inconnus s'échouent (ou des caravanes étrangères qui arrivent), sans passager ou passagers morts.
53-55	Ambassade (une délégation d'une race puissante est en ville, nul ne sait pourquoi)
56-58	Assiégée (monstres, royaume voisin…)
59-63	Un culte déviant vient de s'installer
64-67	Invasion de créatures depuis l'intérieur (elfes de sang, morts-vivants…)
68-72	Revendiquée par une entité ou un mage puissant
73-76	Phénomène paranormal (soleil qui « s'éteint », mobilier qui bouge, bruits inexplicables, eau qui devient sang…)
77-80	Luttes entre guildes/gangs qui dégénèrent
81-83	Malédiction (fléaux, plaies… qui s'enchaînent)
84-86	Tournoi de chevalerie
87-89	Lieu important découvert
90-95	Intrigues politiques ou économiques majeures (renversement politique, déstabilisation économique…)
96-98	Épidémie (naturelle ou magique) ou famine
99	Eldorado (des mines d'or ou des catacombes pleines de richesses viennent d'être découvertes ; marchands et aventuriers du monde entier se précipitent)
00	Tirer deux fois

Rencontres aléatoires

En fonction de la taille de la ville, les aventuriers font diverses rencontres au détour d'une rue. Tirez un dé dans la table ci-dessous ou combinez plusieurs rencontres. Vous pouvez également jeter 1d20 et choisir entre les deux résultats.

D100	Village ou Bourg
01-05	Malédiction (après avoir refusé de se faire lire les lignes de la main, ou avoir heurté un magicien… un des PJ se voit maudire)
06-10	Kidnapping (des hommes déboulent d'une maison, un enfant bâillonné sur les épaules)
11-15	Animal enragé (domestique à ne surtout pas tuer, pauvre Médor !)
16-20	Monstre errant (entré en ville par les égouts, une porte… et fait un carnage)
21-25	Maladies (un des PJ attrape une maladie contagieuse toute la durée du séjour)
21-25	Ventes aux enchères (les meubles d'un défunt sont vendus dans la rue, la famille s'y oppose)
26-30	Hérésie (un prêtre du culte en place accuse les PJ d'hérésie et veut les brûler, ou pire…)
31-35	Patrouille amicale (milice, garde régulière… qui est trop amicale pour être totalement honnête. Peut-être des malandrins ?)
36-40	Catastrophe magique (un mage déclenche un effet néfaste : la magie peut être interdite dans la ville, le sort peut affecter les PJ…)
41-45	Épousailles ou Cortège funéraire (illustre inconnu ou personnalité communale)
46-50	Mission communale (les autorités contactent les PJ pour sauver la ville ; vraie mission ?)
51-55	Enrôlement de force (les PJ ignorent qu'en entrant en ville armés, ils sont considérés comme engagés dans la garde, à vie !)
56-60	Mariage forcé (après une action apparemment anodine du PJ, comme boire à la fontaine du village ou ramasser une fleur bleue… le village décrète qu'il doit épouser le fils du maire)
61-65	Même pas cap ! (un des PJ est défié par un villageois pour courir le plus vite, boire le plus, descendre au fond du puits, porter un chapeau… mais est-ce anodin ?)
66-70	Fantôme (un esprit/fantôme inattendu hante le lieu où dort/enquêtent les aventuriers)
71-75	Groupe d'aventuriers (les PJ rencontrent un groupe d'aventuriers pas franchement sympathiques…)
76-80	Éclipse de soleil ou brouillard intense (Juste au moment où les aventuriers font une action visible par les villageois. Comment ces derniers vont réagir ?)
81-85	Crash aérien (une créature volante avec un messager dessus s'écrase au milieu de la rue, à quelques pas des PJ)
86-90	Foule mécontente (une foule est amassée devant un bâtiment et hurle : lapidez-le ! Libérez-la ! Sauvez-les ! Au bûcher ! à vous de voir ce qu'elle scande… mais elle est enragée)
91-95	VIP déprimé (les PJ croisent une célébrité du royaume : mage puissant, héros légendaire… mais il n'est que l'ombre de lui-même)
96-00	À la porte (sans raison, les PJ sont priés de quitter la ville, l'auberge, la boutique… où ils se trouvent. Aucune explication fournie)

D100	Cité ou Capitale
01-05	Dirigeant de la ville et sa garde rapprochée (les PJ sont sommés de se tenir à l'écart et de faire la révérence)
06-10	Assassinat sous un porche (l'assassin peut avoir vu les PJ)
11-15	Enfant perdu (un jeune enfant, amnésique… ou alors joue l'amnésique et est un espion)
16-20	Incendie ou inondation (ravage le quartier, les PJ doivent aider ; un autre événement se produit en même temps à leur insu)
26-30	Évadé de prison (demande de l'aide, prend des otages, vole les PJ…)
31-35	Bagarre de rue ou de bar qui dégénère (individuelle ou générale, les PJ peuvent être impliqués ou spectateurs)
36-40	Mission secrète (les PJ sont contactés discrètement par des inconnus ou des membres de guilde)
41-45	C'est la cohue ! (des centaines de piétons fuient sans trop savoir pourquoi)
46-50	Vendeur à la sauvette (vraies bonnes affaires ou arnaques)
51-55	Vol ou racket (les PJ en sont victimes ou les témoins ; le criminel peut chercher à les intimider pour s'assurer leur silence)
56-60	Garde suspicieux (suit les aventuriers et les harcèle ; cherche à les faire arrêter tout le temps où ils sont en ville ; peut-être un PJ ressemble-t-il à un criminel recherché)
61-65	Accident en série (un PJ subit des accidents étranges : un pot de fleur qui tombe du toit à ses pieds, un carrosse qui manque de l'écraser…)
66-70	Ah, la famille ! (un cousin d'un PJ demande de l'aide, ou de l'argent, ou lui en veut pour une vieille histoire de famille…)
71-75	Réunion secrète (les PJ surprennent une réunion secrète de voleur, d'assassin, de prêtres…)
76-80	Portraitiste (un artiste de rue veut dessiner le portrait d'un PJ. Est-ce juste un dessin, ou bien plus ? Vol d'âme, image du futur, événement en arrière-plan…)
81-85	Mendiant/gosse des rues/ivrogne (suit les PJ partout, peut être une aide comme un calvaire)
86-90	Un gros trou ! (une rue s'effondre. Qu'y a-t-il dessous ? Les égouts, des mines oubliées, une créature fouisseuse ? Les enfants se précipitent pour voir…)
91-95	Spectacle de rue (théâtre, marionnettes, tour de magie, musicien, mime qui imite les PJ, jeu d'argent…)
96-00	Fortune (un riche marchand fait tomber sa bourse, et PO et gemmes s'étalent dans la foule…)

Environnement sauvage

Les héros voyagent souvent d'une ville à une autre par des routes très fréquentées et surveillées, profitant de relais disposés opportunément le long du trajet. Mais parfois, ils s'aventurent hors des sentiers battus et la pleine nature s'offre alors à eux. Dés lors, ils s'exposent à des difficultés qu'ils ne soupçonnaient pas. Dans cette situation, la présence d'un rôdeur ou d'un druide avec le groupe est toujours un appui non négligeable. La partie qui va suivre vous propose de tirer le meilleur de ces incursions dans ce que les villageois appellent la sauvagerie.

Préparation

La confrontation des héros avec le milieu extérieur recouvre des situations très diverses : un simple trajet entre deux villages, une véritable expédition en terrain inconnu ou encore un intermède entre deux aventures.

Environnement familier ?

Avant toute chose, il faut tenir compte des facteurs qui permettent aux PJ d'éviter nombre d'embûches :

- Si l'un d'entre eux connaît bien la région ou s'ils disposent des services d'un guide, ils savent quels sont les dangers fréquemment rencontrés, trouvent plus facilement de la nourriture et de l'eau et contournent les passages les plus dangereux.
- Avec du temps pour se préparer, les PJ ont le loisir de s'équiper en fonction de leur connaissance du terrain, de choisir des montures adaptées, de dénicher une carte, une boussole, des kits de survie, de l'antivenin, des bandages, des outils, des provisions et de quoi établir des campements confortables.

Qui et pourquoi ?

De votre côté, il est indispensable de donner une raison d'être aux rencontres que vous prévoyez et qui sortent de l'ordinaire. Un nécromant, un dragon, une horde de guerriers sanguinaires ne s'installent pas quelque part par hasard. Sauf exceptions rares, quelque chose les a poussés ou attirés là. Les créatures intelligentes poursuivent des objectifs, des envies et même des lubies qui leur sont propres. Les autres suivent leur instinct ou cherchent à satisfaire des besoins vitaux. Il est préférable que vous élaboriez l'envers du décor, afin de faire réagir logiquement les forces en présence à l'arrivée d'aventuriers et d'improviser si nécessaire.

Avoir une carte à disposition est essentiel. Elle vous permet de suivre la progression du groupe, de relocaliser éventuellement certaines rencontres et contribue ainsi à la gestion du temps de jeu.

Des PJ sur leurs gardes ?

Souvent, dans la nature, les dangers sont précédés de signes avant-coureurs. Que ce soit un changement de temps, la présence de prédateurs, la difficulté du terrain qui s'accroît… Les voyageurs attentifs peuvent remarquer des éléments annonciateurs. Garder sous la main un tableau recensant les scores de Vitesse, des tests passifs d'Intelligence (Nature), Sagesse (Perception) et Sagesse (Survie) de chaque personnage est utile, ainsi que de noter leur ordre de marche.



Si vous souhaitez déterminer aléatoirement le milieu naturel et le climat associé de votre environnement, utilisez **la table de milieu naturel** et **climat**, p.48 de ce chapitre. Les profondeurs sous-marines et les profondeurs souterraines n'ont pas de climat à proprement parler, les températures y varient essentiellement en fonction de l'endroit, les premières étant en général froides et les secondes en général chaudes. Pour ces milieux, ne déterminez pas de climat associé.

Si vous désirez plutôt définir un environnement terrestre par le type de terrain et sa végétation, utilisez la table suivante. Vous pouvez utiliser ce tableau en jetant les dés pour obtenir un résultat aléatoire, ou simplement vous inspirer des différentes combinaisons proposées.

1d100	Sol
01-05	Humus
06-15	Terre meuble détrempée
16-25	Terre battue
26-40	Terre dure
41-60	Terre et cailloux
61-65	Galets
66-75	Pierres
76-85	Roche friable
86-95	Roche poreuse
96-00	Roche dure et lisse

1d20	Déclivité
01-15	Plat
16-35	Pentes douces à 10°
36-55	Pentes modérées à 20°
56-75	Pentes difficiles à 40°
76-95	Pentes abruptes, ravins
96-00	Parois verticales, falaises



1D20	Passages difficiles
01-30	Aucun
31-65	Cours d'eau
66-75	Éboulis ou décombres
76-90	Crevasses, failles
91-95	Sol instable
96-00	Tourbières

1D20	Végétation
01-05	Très rare
06-15	Herbe rase
16-30	Herbe rase et arbres isolés
31-35	Prairie d'herbe très haute (1 m à 2 m)
36-50	Broussailles légères et arbres isolés
51-70	Broussailles fournies et bosquets
71-75	Forêt clairsemée
76-90	Bois broussailleux
91-00	Forêt dense

Exemple : *Nous allons préparer un intermède en nature et nous utilisons la table ci-dessus. Les dés indiquent un sol de* ***roche poreuse****,* ***plat****, des* ***cours d'eau*** *en passages difficiles et une* ***forêt clairsemée****. Notre cadre sera une forêt clairsemée d'arbres peu garnis, poussant dans des poches de terre au milieu de lave solidifiée. Un immense cratère, de faible hauteur, s'est transformé en lac avec des torrents qui coulent autour.*

Déplacement

La marche

Le Manuel des règles, page 286, indique que la vitesse de déplacement est réduite de moitié en terrain difficile, ainsi qu'en rampant, nageant, escaladant. Cependant, vous pouvez adapter ces pénalités. La marche sur un sentier tortueux peut engendrer une pénalité de vitesse de 50 centimètres par mètre parcouru au lieu d'une pénalité d'un mètre pour un terrain difficile. Une route dégagée, droite et pavée peut aussi améliorer sensiblement la distance parcourue.

La vitesse de déplacement des héros et la fatigue engendrée varient grandement en fonction des circonstances. Posez-vous toujours quelques questions afin de les évaluer :

» L'équipement est-il adapté ? Des bottes de marche, des raquettes dans la neige ou le sable, un piolet pour des côtes abruptes, une machette dans une forêt facilitent bien plus le mouvement qu'un costume d'apparat.

- Où se situe la difficulté du terrain en lui-même, entre les extrêmes de la plaine plate et de la montagne escarpée ? Inspirez-vous de la table précédente.
- Les aventuriers peuvent-ils trouver facilement leur route (carte, boussole, points de repère) ?
- La vitesse d'un groupe sera toujours limitée à celle du membre le plus lent.

Le déplacement peut être si fatiguant que les jets de sauvegarde dus à la marche forcée (*Manuel des règles*, page 271) surviennent plus tôt et sont plus fréquents. Par exemple, un terrain très difficile comme des gorges profondes, sous des conditions météo défavorables, peut limiter la vitesse à pied à quelques centaines de mètres par heure et demander les jets de *marche forcée* toutes les demi-heures après seulement quatre heures de progression.

Montures et attelages

À l'instar de l'équipement, avoir une monture adaptée au climat et au terrain est salvateur. Chaque type de monture possède ses propres vitesses et résistances à l'effort. Dès qu'il est hors du terrain pour lequel il est adapté, une monture ou un véhicule tracté subit une pénalité de vitesse. Ainsi, monter un cheval dans un bois aux branches basses réduit considérablement la vitesse, un chariot ne pourra pratiquement pas avancer dans une forêt dense, un traîneau sera inutile sur de la terre, etc.

Les montures et animaux d'attelage ont les mêmes besoins que les héros. Ils doivent se reposer, manger et boire afin d'éviter l'épuisement et la mort. S'ils ne trouvent pas de nourriture qui leur convienne lors du voyage, il faut que le groupe ait emporté assez de provisions pour eux, ce qui limite d'autant la charge transportable.

Quasiment toutes les peuplades se servent de créatures locales en guise de montures, d'animaux de bât, de trait et d'attelage. N'hésitez pas à consulter *Créatures & opposition* afin de trouver lesquelles peuvent correspondre dans votre région. Les aventuriers en trouveront, sans doute, à troquer ou à acheter, pour un prix plus ou moins exagéré.

Pour voyager, il est également possible de trouver place dans des transports organisés (caravane, diligence, chariot) quand ils existent. Le tarif dépend de l'économie locale et de la tête du client.

Autres modes de déplacement

Voies aériennes

En excluant les portails et la téléportation, le chemin le plus court et le plus sûr pour rejoindre une destination est la voie des airs, en employant une monture volante (dragonnet, aigle géant…), un objet magique ou un sort. Pour des personnages de bas niveau, l'accès à ce mode de déplacement est très restreint (le sort *vol*, par exemple, est limité à 10 minutes d'effet pour une vitesse de 18 m).

Vitesse de déplacement

Certains modes de déplacement ont une vitesse dépendant à la fois du terrain et de l'expérience ou de la force de celui qui les utilise (les luges, les tyroliennes, les chariots sur rail, les bateaux à rames…). Prenez en compte ces éléments pour estimer la durée d'un déplacement. Par exemple, un personnage à l'aise en milieu naturel, druide, rôdeur ou barbare, va deux fois plus vite qu'un aventurier citadin sur une luge.

Les véhicules se mouvant d'eux-mêmes ont une vitesse régulière dans des conditions normales (bateaux, engins volants, autres modes de locomotion mécaniques ou magiques). Certains (à voiles, solaires, telluriques) trouvent l'énergie nécessaire au mouvement dans les

Quelques exemples d'embarcations

Véhicule (taille)	Coût en po	Prix par passager au km	Vitesse en km/h	Équipage nécessaire	Nombre de passagers	Capacité en tonnes	CA	Points de vie	Résistance aux dégâts
Barque ou canot (G)	50	-	1+ 0,5 × mod. FOR	1	2	0,1	11	50	
1 mât (Gig)	3000	1 pc	5	1	5	0,5	15	100	-/10
2 mâts (C)	10000	5 pc	20	20	40	80	15	300	-/15
3 mâts (C)	30000	1 pa	30	40	100	150	15	500	-/20
Navire de guerre lourd (C)	50000	NA	15	60	20	200	18	500	-/25
Dirigeable (TG)	20000	1 po	10	8	30	20	10	100	
Navire volant (C)	100000	10 po	25	20	50	100	15	300	-/10



Certaines montures permettent de s'affranchir de bien des obstacles…

MÉTÉOROLOGIE

1d100	Température	Vent	Précipitations	Niveau météo
01-40	Normale	Aucun ou calme	Aucune ou beau temps	Normal
41-70	Douce	Modéré	Temps nuageux/crachin	Habituel
71-90	Chaud/froid pour la saison	Fort	Averses et éclaircies	Inhabituel
91-95	Vague de froid/de chaleur	Tempête	Orages	Anormal
96-99	Exceptionnelle	Tempête violente	Trombes	Exceptionnel
00	Extrême	Extrême	Déluge	Extrême

forces naturelles. D'autres exigent une forme ou une autre de carburant ou ont une limite d'utilisation (véhicules magiques).

Ces moyens de transport sont onéreux et il est peu probable que les PJ disposent des leurs avant les très hauts niveaux.

Selon leur nature et leur taille, la vitesse d'une embarcation sera plus ou moins limitée selon le terrain ou la météo. Il vous appartient de déterminer l'allongement du temps de voyage en conséquence.

Le **nombre de passagers** indiqué dans la table correspond à la limite des conditions de confort acceptables. Une embarcation de taille Gigantesque ou supérieure peut accueillir le double de ce nombre en sacrifiant de l'espace de stockage et en acceptant des conditions de vie précaires.

La **résistance aux dégâts** représente une résistance générale aux dégâts sur la structure. Des parties précises du navire peuvent être beaucoup plus fragiles et sensibles à des dégâts précis. Par exemple, les voiles d'un

1d100	Niveau à venir					
Niveau météo actuel	Normal	Habituel	Inhabituel	Anormal	Exceptionnel	Extrême
Normal (48h)	01-40	41-70	71-90	91-95	96-99	00
Habituel (48h)	01-45	46-70	71-85	86-95	96-99	00
Inhabituel (24h)	01-50	51-75	76-85	86-90	91-98	99-00
Anormal (12h)	01-55	56-70	71-80	81-85	86-95	96-00
Exceptionnel (4h)	01-60	61-70	71-75	76-85	86-90	91-00
Extrême (2h)	01-65	66-80	81-85	86-90	91-95	96-00

bateau contre des dégâts de feu ou le ballon d'un dirigeable contre les dégâts perforants.

Lorsque les points de vie d'une embarcation arrivent à 0, celle-ci présente des avaries, des voies d'eau ou des brèches dans la coque qui commencent à la faire couler (maritime) ou chuter (aérienne). Si des réparations sommaires sont effectuées dans les dix minutes, elle peut continuer à voguer ou à planer à un quart de sa vitesse, sinon elle coule ou se pose en catastrophe. En cours de réparation ou réparée sommairement, subir des dégâts supplémentaires :

- » égaux à 10 % de son total initial de points de vie la fait couler à pic ou s'écraser.
- » égaux à 50 % de son total initial de points de vie la détruit sur place.

Une nature vivante

Météorologie

La table page précédente permet de déterminer le temps qu'il fait à l'aide de trois facteurs (température, vent et précipitations). Vous pouvez utiliser ce tableau en jetant les dés pour obtenir un résultat aléatoire, ou alors simplement vous inspirer des différentes combinaisons proposées.

> ***Exemple :*** *Nous déterminons qu'au début de l'équipée des PJ, la température est* ***douce****, le vent est* ***modéré*** *et que les* ***averses et éclaircies*** *se succèdent. Nous sommes en automne et le temps frais et pluvieux n'est pas exceptionnel.*

Évidemment, il faut parfois adapter les résultats obtenus au climat et à la saison. Par exemple, pour les précipitations dans un désert chaud et aride, ignorez tout résultat inférieur à 91 ; de 91 à 95 survient un orage sec ; de 96 à 99 une pluie torrentielle, inondant tout et entièrement absorbée par le sol en quelques minutes ou heures ; sur 00, la pluie est si intense qu'elle bouleverse le paysage, provoque l'ouverture de crevasses, des glissements de terrain…

La dernière colonne donne une classification qui vous permet de déterminer l'évolution de la météo. Selon la périodicité indiquée, vous pouvez consultez la table page suivante pour chacun des trois facteurs :

> ***Exemple :*** *Nous avons besoin de déterminer l'évolution du temps sur 3 jours. La température étant au niveau habituel, elle le reste pour 48h. Un jet nous indique qu'elle va passer, ensuite, à un niveau normal pour 48h. Le vent, lui aussi à un niveau habituel, va perdurer 48h, un jet indique qu'il va aussi passer à un niveau normal pour 48h. Les précipitations qui sont à un niveau inhabituel vont y rester pour 24h, un jet de dés nous indique qu'elles vont passer en niveau anormal (Orages) pour les 12h suivantes, un nouveau jet nous indique un niveau normal (beau temps) pour 48h de plus.*

Caractéristiques communes à :

Niveau météo exceptionnel : les activités à l'extérieur sont deux fois plus fatigantes, les repos courts doivent durer au moins deux heures et il est impossible de prendre un repos long sans abri.

Niveau météo extrême : toute activité demandant de l'attention ou un effort impose de subir un *désavantage*. L'exposition demande un jet de sauvegarde de Constitution toutes les heures (DD 10), un échec entraînant le gain d'un niveau d'épuisement. Il est impossible de profiter d'un repos court ou long sans abri. Un tel ni-

1d100	Densité du brouillard	Zone de *désavantage*	Distance maximale de vision
10-50	Aucun	Aucune	Normale
51-70	Faible	Entre 9 m et 18 m	18 m
71-85	Épais	Entre 3 m et 9 m	9 m
86-97	Très épais	Entre 0 m et 3 m	3 m
98-100	À couper au couteau	Considéré comme aveuglé	0 m

Vent	Latéral	De face	De dos
Calme, <20 km/h	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
Vent modéré, 20 à 40 km/h	Dérive de 1,50 m/18 m	Aucun effet	Aucun effet
Vent fort, 40 à 90 km/h	Dérive de 3 m/9 m	Vitesse /2	Vitesse × 1,25
Tempête (JS Dextérité DD 15 ou le vol est impossible), 90 à 120 km/h	Dérive de 9 m/9 m	Vitesse /4	Vitesse /4
Tempête violente (JS Dextérité DD 25 ou vol impossible), 120 à 300 km/h	Impossible	Impossible	Vitesse /8
Extrême, >300 km/h	Impossible	Impossible	Impossible

Force du vent	Fort	Tempête	Tempête violente	Extrême
Déplacement limité à	Normal	Vitesse/ 2	Vitesse / 4	Aucun déplacement
Bonus au test de Force	+15	+10	+5	0

Taille	TP	P	M	G	TG	Gig	C
Bonus au test de Force	0	+5	+10	+15	+20	+25	+30

Résultat du test de Force	Effet	Nouveau test après
15 ou moins	Aspiré	Aucun
16	Emporté à 27 m de haut et projeté sur 270 m, 14d6 de dégâts	1 round
17	Emporté à 9 m de haut et projeté sur 90 m, 7d6 de dégâts	1 round
18	Emporté à 3 m de haut et projeté sur 30 m, 4d6 de dégâts	1 round
19	Poussé sur 36 m, 3d6 de dégâts	1 round
20-21	Poussé sur 18 m, 2d6 de dégâts	1 round
22-23	Poussé sur 9 m, 1d6 de dégâts	1 round
24-25	Renversé/Mis à terre	1 round
26-28	Surplace	10 minutes
29-31	Vitesse /4	30 minutes
32-35	Vitesse /2	1 heure
36+	Aucun effet	2 heures

veau marque les esprits jusqu'à la génération suivante et ne devrait jamais durer plus d'une journée. Dans le cas contraire, il y a fort à parier que des forces surnaturelles sont à l'œuvre.

Brouillard

Si les températures sont douces à froides, que le vent est calme et que le niveau de précipitations est « *nuageux/crachin* », un brouillard peut se lever au matin pour 2d12 heures. Selon sa densité, il limite la vision (y compris la vision dans le noir) et inflige, à partir d'une certaine distance, un *désavantage* pour toute activité impliquant la perception visuelle, tests de Sagesse (Perception) et attaques.

Température

Une vague de froid ou **une vague de chaleur** signifie que la température s'écarte de 10°C par rapport aux moyennes saisonnières.

Une température exceptionnelle s'écarte de 20°C par rapport aux moyennes.

Une température extrême est à la limite de ce que peut endurer un être humain. Le métal devient brûlant ou glacé en 10 minutes et, au-delà, tout contact direct avec celui-ci inflige 1 point de dégât de feu ou de froid par tour. Les cours d'eau deviennent tièdes ou gèlent et une partie de la faune meurt. Une couche de glace peut même apparaître sur la mer, près des côtes, dans un climat tempéré.

Gelures : En cas d'exposition de 24 h ou plus à une température inférieure à 0°C, couplée à un niveau anormal de vent et précipitations, les PJ dont les extrémités ne sont pas protégées risquent une gelure profonde. Le PJ fait un JS de Constitution DD 10, puis toutes les 12 h d'exposition supplémentaire, le DD augmente de 1. En cas d'échec, la gelure survient sur le plus petit doigt d'une main ou d'un pied non protégé et la partie concernée nécessite l'amputation, afin d'éviter que la nécrose des tissus ne s'étende.

Vent

Une tempête violente indique du blizzard, un typhon, un ouragan. En plus de casser ou déraciner des arbres, d'empêcher les attaques à distance (sauf les attaques de créatures utilisant des projectiles très massifs comme les rochers des géants, celles-ci subissent alors seulement un *désavantage*) et de couvrir quasiment tout bruit comme une tempête, elle provoque en général de gros dégâts sur toute la zone affectée et il est difficile de s'en abriter. Chaque heure passée dehors, un personnage doit réussir un JS de Dextérité DD 15 afin d'éviter des objets, de la terre, du sable, ou recevoir 3d6 points de dégâts contondants et tranchants en cas d'échec.

Un vent extrême représente un épisode venteux encore plus impressionnant : un ouragan monstrueux, une tempête de glace, une énorme tempête de sable, une multitude de tornades ou une tornade géante. Quasiment tout est détruit sur son passage. Des débris, des arbres, des rochers y sont ballottés et transportés, parfois sur des centaines de kilomètres. Seuls des abris profonds et inébranlables peuvent offrir une bonne protection contre un tel événement météorologique.

Vent en vol

Les créatures volantes et les aéronefs subissent un effet en fonction de leur taille, de leur sens de déplacement et de la force du vent.

Le vent est considéré un cran moins fort par catégorie de taille supérieure à M et un cran plus violent par catégorie de taille inférieure à M de celui qui le subit.

> ***Exemple :*** *Une créature TP volant dans un vent modéré subit les effets d'un vent de tempête, une créature TG dans un vent extrême subit aussi les effets d'une tempête.*

Vent sur terre

Dès que l'on tente de se déplacer autrement qu'en rampant ou en progressant extrêmement lentement en s'accrochant à des éléments inamovibles, les vents forts ou supérieurs ont des effets de base et entraînent un test de Force (voir tableau page 83).

Le test de Force sera également modifié en fonction de la taille de la créature qui l'effectue (voir tableau page 83)

La table suivante indique l'effet complémentaire du vent sur la créature selon le résultat modifié de son test de Force (voir tableau ci-dessus)

> ***Exemple :*** *un personnage de taille moyenne avec une force de 12 obtient 15 sur le d20 pour un test contre un vent de tempête. Le résultat modifié de son test de Force modifié sera de 36 : 15 (dé) + 1 (son modificateur de Force) + 10 (bonus de taille M) + 10 (bonus de vent de tempête). Il ne subira aucun effet supplémentaire du vent et verra seulement sa vitesse divisée par 2 (effet de base du vent de tempête).*

Un combat mémorable

Pour dépoussiérer votre table de joueurs expérimentés, tentez donc le combat dans des conditions extrêmes. La simple action de l'environnement peut changer la donne du tout au tout.

Par exemple, un combat contre des géants des pierres, sur un mont pelé et battu par des vents violents, au bord d'une falaise. Même si vos PJ ont largement le niveau de triompher de cette adversité, le combat final d'un scénario dans ces conditions aura une saveur inoubliable. La taille supérieure des ennemis leur permettra de mieux résister aux bourrasques et de continuer à utiliser leurs projectiles. Les PJ seront handicapés et devront gérer non seulement les géants mais aussi les conditions météo. Enfin, ce genre de mise en scène, en plus d'être originale, permet de rendre leurs lettres de noblesse à des adversaires dont la stature gigantesque va vraiment se sentir autour de la table.

Un autre exemple, un combat dans le cadre d'un tremblement de terre (voir plus bas dans ce chapitre, page 88) contre des créatures particulièrement agiles qui danseront avec une grâce surnaturelle sur un sol qui craque violemment et se déforme.

Un véhicule ne peut que subir le vent. S'il n'est pas arrimé, consultez la table en additionnant simplement les bonus correspondant à sa taille et à la force du vent. Par exemple, un chariot de taille G pris dans une tempête violente subit les effets d'un résultat modifié du test de Force égal à 20 : + 5 (le bonus pour tempête violente) + 15 (bonus de taille), il sera donc poussé de 18 m et subira 2d6 points de dégâts chaque round jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un obstacle important, qu'il soit détruit ou que la tempête s'arrête. Les personnages qui restent sur ou dans un véhicule subissent les mêmes dégâts que celui-ci.

Poussé : Glisse, roule ou est entraîné dans la direction du vent sur la distance indiquée. Les dégâts sont dus aux débris portés par le vent ou aux obstacles heurtés.

Emporté : Soulevé du sol jusqu'à la hauteur indiquée et projeté, dans le sens du vent, à la distance indiquée.

Les dégâts donnés par la table sont dus aux débris portés par le vent ou aux obstacles heurtés et à la chute en fin de course.

Aspiré : Le personnage ou le véhicule est arraché du sol par les vents. Il subit 30d6 points de dégâts contondants et tranchants et est rejeté à 1d100 km de son point de départ au bout d'un nombre de rounds égal à six fois le nombre de kilomètres parcourus. Il tombe alors d'une hauteur de 10d10 mètres, subissant les dégâts de chute correspondants. L'endroit est hors de la perturbation, mais le point d'arrivée peut présenter bien d'autres dangers.

Nage

Toute créature (non aquatique ou amphibie) qui nage dans une tempête ou un vent plus fort doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 chaque round ou commencer à se noyer. De plus, sa vitesse est divisée par 4. Lors d'une tempête violente, le DD passe à 20, la créature voit sa vitesse divisée par 9 et dérive dans une direction aléatoire de 2 m par mètre parcouru. Par vents extrêmes, le DD passe à 25, la créature est entraînée de 5 m par round dans une direction aléatoire et il lui est impossible de faire autre chose que tenter d'éviter la noyade. Diminuer de 10 les DD pour une créature ayant une vitesse de nage.

Précipitations

Elles peuvent être de la pluie, de la neige fondue, de la neige ou de la grêle selon le climat.

Orages : Il s'agit ici d'orages particulièrement violents. Les éclairs pouvant se compter jusqu'à plusieurs milliers par heure, un personnage au cœur de ces orages a 1 % de chance par jour d'être frappé par la foudre, ce pourcentage augmente de 1 % par tranche de 5 kg d'acier ou autre métal ferreux qu'il transporte. Les personnages additionnent leurs pourcentages s'ils sont séparés de 3 m ou moins. Un personnage touché subit 5D8 points de dégâts de foudre, qui sont doublés si lui ou le sol est couvert de liquide. Un JS de Dextérité DD 20 réussi diminue les dégâts de moitié.

Les **trombes** sont des précipitations si fournies qu'elles limitent le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 3 m. Elles provoquent de fortes crues des cours d'eau. S'il s'agit de neige, les constructions peu solides s'effondrent.

Un **déluge** limite la vision comme les trombes d'eau. Il fait entrer et sortir de leur lit tous les cours d'eau, inondant toute la région. Il se produit des glissements de terrain partout où le terrain est instable et il se produit des coulées de boue ou des avalanches à partir de toutes les pentes où c'est possible. Si c'est de la neige qui tombe, même hors des avalanches, seules les constructions et les arbres les plus solides résistent au poids, et la plupart cassent.

Descriptions

Mise en scène

Pour la mise en scène, comme dans tout autre milieu, vous pouvez prévoir une description de tout le parcours ou passer rapidement sur les moments calmes et préciser les spécificités des lieux lorsque l'action survient. La tension peut être constante, ne laissant aucun répit aux PJ, ou en dents de scie, alternant de mornes périodes de marche et de repos et des moments d'action intense. Toutefois, détailler les particularités de l'environnement aide à se plonger dans l'ambiance et permet aux joueurs de remarquer des modifications subtiles ou brutales.

Dans tous les milieux naturels, il existe de la vie, végétale, animale et parfois même minérale. Un endroit statique et silencieux dans un tel contexte est improbable. Les arbres et les plantes bruissent au gré du vent, l'érosion fait dégringoler des pierres, la glace craque, le sable crisse, les insectes volants vrombissent, les autres animaux, des plus gros aux plus petits, communiquent par cris et chants, volent, rampent, marchent.

En journée, si le silence se fait subitement, c'est souvent mauvais signe, les animaux sentent des choses imperceptibles pour les citadins et, s'ils se taisent, c'est que quelque chose se prépare. La nuit est entrecoupée du murmure du vent dans les feuilles, de cris d'oiseaux nocturnes, du craquement sec de brindilles foulées par quelque petit rongeur, ou par quelque chose de plus gros… Beaucoup plus gros ?… Et affamé ?

Les adversaires des PJ bénéficient de nombreux moyens de savoir que des intrus arrivent et ils connaissent le terrain mieux qu'eux. Ils en profitent évidemment pour masquer leurs mouvements et leurs positions. Lors de rencontres inhabituelles, vous pouvez ainsi ménager le suspens.

Nourriture et eau	DD	Quantité d'eau trouvée	Quantité de nourriture trouvée
Abondants	10	À volonté	À volonté
Communs	15	À volonté	1 journée pour 10 personnes de taille M
Rares	20	À volonté	1 jour pour 8 personnes de taille M
Très rares	25	1 jour/3 personnes*	1 jour pour 5 personnes de taille M
Extrêmement rares	30	1 jour/1 personne*	1 jour pour 3 personnes de taille M

Préparer la rencontre

Lorsque vous préparez une rencontre avec une force d'opposition conséquente en milieu naturel, gardez à l'esprit que les marques des changements provoqués par sa présence seule, si elle est assez récente, sont repérables. Un environnement sauvage est stable et l'écosystème se régule de lui-même. Les modifications naturelles se font sur des temps très longs. L'installation d'un élément étranger perturbe cet équilibre d'une façon ou d'une autre. Les personnes habituées du lieu ou ayant une bonne connaissance de la nature peuvent le remarquer. Par exemple, des prédateurs peuvent déplacer leur territoire de chasse et en venir à attaquer les troupeaux des villages alentour, certaines espèces animales peuvent manquer de nourriture, voir leur population fortement diminuer, d'autres peuvent subitement proliférer, la flore peut se transformer ou dépérir, un barrage ou un important prélèvement d'eau sur une rivière a des conséquences en aval… Des rumeurs peuvent aussi naître chez les habitants des environs : lueurs étranges ou fumées au loin, disparitions inquiétantes, animaux domestiques qui s'agitent, bétail malade…

Vos joueurs imaginent que le pire qu'il puisse leur arriver est de devoir échapper à un vieux dragon rouge ? Faites-leur ressentir ce qu'est la puissance des éléments, une tornade titanesque qui propulse un troupeau de vaches à des centaines de mètres de hauteur, un tremblement de terre qui fait s'écrouler des montagnes, une lame de fond qui balaie la totalité d'une flotte de guerre… voila de quoi leur faire ressentir la puissance des forces élémentaires !

Survie

En pleine nature, se soigner, trouver son chemin, de la nourriture, de l'eau, un abri contre les intempéries et pour se reposer est plus difficile qu'en milieu urbain.

S'abreuver et se nourrir

Le *Manuel des règles* détaille page 275 les besoins journaliers d'un personnage de taille P ou M et les effets de l'inanition et de la déshydratation.

Pour des créatures de taille différente, les besoins sont divisés par 4 pour une catégorie de taille inférieure à petite et multipliés par 4 par catégorie de taille supérieure à moyenne.

À moins de tomber par hasard sur un point d'eau et des arbres fruitiers connus, trouver de l'eau potable et de la nourriture comestible en nature demande un test de Sagesse (Survie) dont la difficulté dépend de leur rareté dans la région. Chaque personnage cherchant à boire et à manger doit effectuer un test toutes les deux heures. Ces deux heures comptent comme des heures de marche pour le total journalier.

Vous pouvez demander des tests séparés pour l'eau et la nourriture si leur rareté est différente.

Un héros qui observe autour de lui lors du voyage peut, éventuellement, repérer de la nourriture ou un point d'eau. C'est le cas si ses tests passifs d'Intelligence (Nature) et Sagesse (Perception) sont tous deux égaux ou supérieur au DD indiqué +3.

Si un aventurier qui ne maîtrise pas la compétence Survie échoue au test de recherche avec un résultat de 1, il rassemble la quantité indiquée de nourriture ou d'eau, mais ce qu'il a trouvé est impropre à la consommation (fruits toxiques, eau non potable, viande avariée…). Un personnage maîtrisant la compétence Survie peut repérer le danger en réussissant un test de Sagesse (Survie) DD 10. Quiconque mange ou boit de tels produits doit effectuer un JS de Constitution DD 15 ou être intoxiqué.

Intoxication

Une créature intoxiquée commence à ressentir des crampes intestinales deux heures après l'ingestion, puis viennent les premiers vomissements et diarrhées, et elle gagne un niveau d'épuisement. Lorsque les premiers symptômes surviennent, l'intoxication peut être diagnostiquée par un test réussi de Sagesse (Médecine) DD 10. Un test réussi de Sagesse (Survie), ou Intelligence (Nature) et Sagesse (Perception), permet de trouver un remède naturel efficace. Le DD dépend de la diversité du milieu, de DD 10 pour une forêt verdoyante à DD30 pour un désert. Si la créature ne reçoit pas un tel traitement ou n'est pas soignée par un autre moyen (tout sort qui soigne la maladie ou le poison, par exemple), elle doit effectuer un JS de Constitution DD 10 après chaque long repos. En cas de succès, l'intoxication est terminée et la créature jouit normalement des bénéfices de son repos. En cas d'échec, l'état de la créature se dégrade : non seulement elle ne tire aucun bénéfice de son repos, mais elle gagne un niveau supplémentaire d'épuisement.

Repos

Le *Manuel des règles* donne page 302 les effets et les conditions de la récupération des niveaux d'épuisement lors d'un repos.

N'oubliez pas que les effets de la fatigue, de la privation de repos, de boisson et de nourriture se cumulent. Les niveaux d'épuisement peuvent ainsi s'ajouter de jour en jour.

Accès aux soins

En nature, la carence de soins peut s'avérer rapidement problématique. Les blessures s'infectent rapidement, surtout à des températures chaudes ou quand l'humidi-

té ambiante est importante. Si un personnage est blessé et n'a pas accès à des soins magiques, ses plaies doivent être nettoyées, désinfectées et bandées. Un test réussi de Sagesse (Survie), ou Intelligence (Nature) et Sagesse (Perception), permet de trouver une substance antiseptique. Le DD dépend de la diversité du milieu, de DD 10 pour une forêt verdoyante à DD30 pour un désert.

Trouver son chemin

Dès que les héros quittent des chemins connus ou balisés, ils risquent de perdre leur route. Faites faire un test caché de Sagesse (Survie) toutes les heures à celui qui guide le groupe. Le DD est de 15, modifié comme suit (voir tableau ci-dessous)

Repère	Modificateur
Soleil/étoiles visibles	-2
Relief identifiable	-3
Instruments de navigateur (en mer) ou boussole	-3
Carte	-2
Grands détours*	+3

**Dus au terrain (falaise, marais) ou effectués pour éviter un danger.*

Échecs consécutifs	Déviation de la route initiale
1	15°
2	30°
3	45°
4	90°
5	135°
6*	180°

** Au bout d'une heure, le groupe se rend compte qu'il est dans le sens contraire à son déplacement initial (endroit déjà vu, position du soleil ou des étoiles, mousse sur les arbres, point de repère…), le test s'effectue comme si le précédent avait été un succès.*

Un test réussi signifie que le groupe suit toujours la bonne direction ou se rend compte qu'il avait dévié. Un test échoué signifie que le groupe dévie de sa direction pour une heure. Les échecs consécutifs se cumulent.

Autres dangers environnementaux

Altitude

La température chute généralement de 1°C par tranche de 100 m d'altitude. Au delà de 3000 m d'altitude, l'air se raréfie et une créature non acclimatée se fatigue deux fois plus vite qu'à basse altitude.

Sables mouvants

Les sables mouvants se trouvent en général dans des marécages ou des étendues de sable fin. Ils sont difficilement repérables : Sagesse (Perception) DD 15. Un personnage pris dans des sables mouvants s'enfonce de 30 cm par round. Un test de Force (Athlétisme) DD 10 + 2 par round passé à s'enfoncer permet de s'en extirper. Un allié situé hors des sables mouvants peut aider la victime en lui tendant la main ou une branche s'il est assez proche, en lui lançant une corde. Le personnage arrête alors de s'enfoncer. Si le personnage se fait complètement recouvrir, il risque de suffoquer (voir page 274 du *Manuel des règles*).

Glace

Le déplacement sur la glace, entraîne une pénalité de déplacement de 1 m par mètre parcouru. Un personnage peut tenter de réduire cette pénalité à 50 cm, mais il doit effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 chaque tour ou se retrouver à terre.

La glace, en fonction de son étendue et de son épaisseur, peut supporter un certain poids. Estimer le poids que peut supporter une couche de glace demande un test de Sagesse (Survie) DD 10. Si la glace se craquelle sous les pieds d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou passer au travers.

Eau gelée

Au bout d'un nombre de minutes égal à sa Constitution, une créature plongée dans de l'eau gelée, doit réussir un JS de Constitution DD 10 chaque minute ou gagner un niveau d'épuisement.

Avalanche

Un test réussit de Sagesse (Survie) DD 15 permet de déterminer si une zone observée présente un risque important d'avalanche. Les aventuriers pris dans une avalanche doivent réussir un JS de Dextérité DD 15 ou se retrouver entraînés sur 5d10 mètres et ensevelis sous 1d6 × 0,5 mètres de neige. Les victimes sont limitées dans leurs mouvements et sont désorientées, elles ont du mal à distinguer le haut du bas. Toutes les minutes, elles peuvent tenter un test de Sagesse (Survie) DD 10 pour s'extirper de la neige. Un échec signifie que la victime n'a pas pu bouger ou a creusé dans une autre direction que vers le haut et elle gagne un niveau d'épuisement. Si son niveau d'épuisement arrive à 5, elle ne peut plus tenter quoi que ce soit et doit attendre qu'on la secoure ou mourir là. Un succès indique que la victime a progressé de 50 cm vers le haut.

1d100	Type	Dégâts occasionnés
01-50	I	Dégâts mineurs, simple secousse qui fait bouger les objets, réveille les gens
51-65	II	Dégâts légers, les murs d'habitation se lézardent, des cheminées tombent
66-80	III	Dégâts massifs, chute de nombreuses constructions et arbres
81-90	IV	Destruction générale : la plupart des bâtiments s'écroulent et les arbres sont déracinés
91-98	V	Toutes les constructions sont détruites (y compris ponts et barrages)
99-00	VI	Des rivières sont déplacées, le sol se fissure de crevasses qui courent d'un bout à l'autre de la zone, chacune fait 5d10 mètres de profondeur et est large de sa profondeur divisée par 5, des vallées sont bouchées, le sol est soulevé par endroit.

Type	DD	Effets en cas de succès	Effets en cas d'échec (en plus des effets de la colonne précédente)
II	8	Aucun	Vitesse ½
III	10	Vitesse 1/2	Vitesse 1/4, *désavantage*, 1d10 points de dégâts
IV	15	Vitesse 1/2, *désavantage*	Vitesse 1/4, subit 3d10 points de dégâts
V	17	Vitesse 1/4, *désavantage*	À terre, subit 5d10 points de dégâts
VI	20	Vitesse réduite à 0, action impossible	À terre, subit 10d10 points de dégâts

Coulée de boue

Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 permet de déceler une coulée de boue juste à temps pour s'écarter de la zone. Un personnage pris par la boue est entraîné sur 2d10 × 10 m et subit 5d6 de dégâts.

Glissement de terrain, éboulement

Un glissement de terrain qui se prépare est annoncé par des frottements et des craquements sourds. Il est plus facile à repérer qu'une coulée de boue, avec un test de Sagesse (Perception) DD 10, mais, vue l'étendue concernée, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) pour sortir à temps de la zone. En cas d'échec, le personnage est écrasé dans un amoncellement de rochers et de terre et subit 7d10 de dégâts. Un éboulement répond aux mêmes critères.

Séisme

Il est difficile de prévoir un tremblement de terre, encore plus de prévoir l'intensité qu'il va avoir et quand il va se déclencher. L'attitude des animaux est souvent un indicateur, des petites secousses peuvent en annoncer de plus grosses. Un personnage percevant des signes peut effectuer un test de Sagesse (Survie) DD20, afin d'avoir une idée de son imminence et de la direction à prendre pour s'en éloigner.

Les principaux dangers sont les bâtiments qui s'écroulent, les arbres qui tombent, les barrages qui se rompent et les crevasses qui s'ouvrent.

Lancez 1d100 pour savoir le temps en heures que va mettre le séisme à arriver après les premiers signes. Lancez ensuite 1d100 pour connaître le diamètre en km de la zone affectée.

Déterminez ensuite son intensité (voir tableau ci-dessus)

Enfin, lancez 1d100 pour avoir une idée d'où se trouvent les personnages par rapport au centre de la zone :

1d100	Position
01-05	Épicentre
06-15	à environ 1/4 du rayon
16-30	à distance égale du centre et de la périphérie
31-50	à environ 3/4 du rayon
51-00	Vers la périphérie

Pendant 1d4 heures, le sol va trembler par séquences de 1d10 × 5 rounds avec des pauses de 1d10 × 10 minutes. Dans la zone, les PJ se trouvant sur la terre ferme subissent, chaque round où le sol tremble, des effets dépendant de leur réussite à un test de Dextérité (Acrobaties).

Les dégâts indiqués sont de type contondant et sont dus à des chutes d'arbres, éboulements, ou écrasement dans des crevasses s'ouvrant dans le sol.

Pensez aussi qu'un séisme peut provoquer avalanches, coulées de boue, glissements de terrain, éboulements et même vider un marais de son eau et le transformer en sables mouvants.

Éruption volcanique

Une éruption volcanique est plus facile à prévoir qu'un séisme, avec un test de Sagesse (Survie) DD 15. Le volcan étant visible, il est aussi plus aisé de prendre



Quels monstres et quels merveilles peuvent bien se dissimuler dans cette région ?

la bonne direction pour s'en éloigner. Lancez également 1d100 pour connaître le délai en heures entre les premiers signes (vapeur sortant de cheminées secondaires, bruits sourds, légers tremblements de terre, éjection de fumées de la cheminée principale, animaux qui s'affolent…) et l'éruption proprement dite.

Lancez 1d100 également pour définir le diamètre en km de la zone directement affectée par l'éruption.

1d100 en fonction du milieu	Lieu (par journée de déplacement)	Événement (par journée)	Rencontre (heure de déplacement)	Rencontre (2 heures sur place)
Banquise, neige	01-05	01-05	01-05	01-02
Littoral, îles (C)	01-05	01-10	01-08 (C) 09-10 (S)	01-04 (C) 05 (S)
Littoral, îles (S)	01-08	01-10	01-07 (S) 08 (C)	01-04 (S)
Forêts	01-12	01-10	01-10	01-06
Prairies, Collines, Bois (C)	01-02	01-12	01-11 (C) 13-14 (S)	01-03 (C) 04 (S)
Praires, Collines, Bois (S)	01-10	01-12	01-08 (S) 09-10 (C)	01-04 (S) 05 (C)
Désert chaud	01-05	01-05	01-05	01-02
Montagnes	01-07	01-10	01-08	01-03
Marécages	01-08	01-10	01-08	01-03
Mer	01	01-03	01-03	01
Profondeurs sous marines	01-03	01-02	01-06	01-03
Profondeurs souterraines	01-10	01-03	01-08	01-04

Au contraire du séisme, les abords du volcan sont directement mortels. À moins que les héros n'aient de quoi se protéger des nuées ardentes, des averses de magma, des vapeurs toxiques, des pluies de cendres incandescentes, des coulées de lave, des rochers de plusieurs tonnes qui retombent, etc., chacun pris individuellement étant létal, la seule conduite raisonnable à suivre est de fuir le plus vite possible hors du champ d'action de ce volcan.

Feux de brousse, feux de forêt

La seule différence entre un feu de brousse et un feu de forêt est que le premier se détecte plus facilement que l'autre. Dans la brousse, la ligne de flammes et la fumée sont repérables à une distance en mètres égale à 50 fois le test passif de Sagesse (Perception) d'un personnage. Dans la forêt, les arbres les masquant, elles sont repérées à une distance en mètres égale à 30 plus cinq fois le test passif de Sagesse (Perception). Le feu avançant à une vitesse avoisinant celle du vent, il est donc souvent impossible de lui échapper en courant. À moins de 20 m des premières flammes, la fumée a le même effet qu'un brouillard épais (voir *Météorologie*) et la chaleur commence à être forte. La frange de flammes fait de 2 à 10 km de large et s'étend en longueur sur des dizaines de kilomètres. Les flammes carbonisent une zone en une quinzaine de minutes. Les aventuriers pris dans les flammes respirent aussi de la fumée brûlante. Le feu inflige 1d6 point de dégât par tour et la fumée fait suffoquer. Autant dire que s'il ne se trouve pas à proximité un cours d'eau providentiel ou si le personnage n'a pas un moyen rapide de s'échapper, sa carrière est sévèrement compromise.

Événements, lieux et rencontres

Les événements, les lieux spéciaux découverts et les rencontres significatives dépendent à la fois de l'environnement et de l'éloignement des cités. Aux alentours des lieux habités et des routes commerciales, il est rare de découvrir un endroit qui n'ait pas été visité durant les derniers mois, et les rencontres impliquent plus souvent des êtres civilisées. En s'éloignant de la civilisation, des PJ pourraient découvrir des sites oubliés ou inexplorés et des créatures croisées qui se tiennent à l'écart de la société.

Il est toujours préférable de créer des tables aléatoires adaptées précisément au contexte d'une aventure et au niveau des personnages. Pour créer vos propres tables, vous pouvez vous inspirer de celles qui suivent ou les adapter. Rejetez les dés si les résultats ne vous conviennent pas.

La distinction est faite entre civilisé (C) et sauvage (S).

Possibilités de découverte d'un lieu, de la survenue d'un événement ou d'une rencontre

Idées de lieux et d'événements

1D100	Lieu découvert
01-05	Temple en ruine
06-10	Ancienne cité détruite
11-15	Énorme terrier abandonné
16-20	Entrée de galeries naturelles
21-25	Cimetière abandonné
26-30	Zone d'antimagie 1d10 x100m de rayon
31-35	Zone où la nature est consciente et peut parler
36-40	Portail magique menant à 1d100x5 km
41-45	Gouffre insondable
46-50	Navire écrasé
51-55	Tombe perdue d'un ancien roi
56-60	Vieille mine
61-65	Arbres, pierres, personnages, tout ce qui est ou entre dans cette zone devient invisible, seul le sol peut être vu. Au pied d'un arbre invisible se trouve un gros coffre invisible…
66-70	Lieu d'un ancien massacre
71-75	Zone de magie chaotique
76-80	Cercle d'invocation
81-85	Monolithe rectangulaire de 3 m de haut semblant absorber la lumière
86-90	Zone d'oubli de 200 m de diamètre, l'amnésie disparaît une fois sorti
91-95	Geysers
91-95	Séisme imminent
96-00	Nid de plusieurs mètres contenant 2 œufs de 1 m de haut

1D100	Événement
01-05	Féerie : les PJ ont petit à petit l'impression de s'enfoncer dans un doux rêve, tout les émerveille
06-10	Les sens des aventuriers sont étrangement perturbés : bourdonnements d'oreille, vertiges, ils subissent un désavantage sur toutes leurs actions pour 1D12 heures
11-15	Les PJ se réveillent ailleurs, leurs vêtements ont été permutés et tous ont une petite cicatrice sur la nuque
16-20	Vent de malchance : tout ce que fait l'un des PJ tourne systématiquement à la catastrophe
21-25	L'un des PJ a une impression de déjà-vu et sait ce qu'il va se passer juste après. Le lendemain, tous se rendent compte qu'ils revivent la même journée
26-30	Une flotte volante, survolant le groupe, se dirige vers une ville qui se situe à quelques jours de marche
31-35	Les PJ trouvent une carte indiquant un emplacement à 1d100 km

36-40	L'ombre de l'un des PJ s'anime et veut le prévenir de quelque chose
41-45	Coulée de boue, courant sous-marin ou avalanche
46-50	Tourbillon dans une étendue d'eau à traverser
51-55	Feu de brousse, de forêt ou eau en feu
56-60	Glissement de terrain, éboulement
61-65	Le sol se soulève, les PJ sont en fait sur le dos d'une énorme créature
66-70	Tout prend un aspect lugubre, le soleil se voile, le vent semble murmurer des mots insensés, les animaux agissent bizarrement
71-75	Une statue animée suit les PJ
76-80	La magie se comporte soudain bizarrement
81-85	Quelque chose rend les PJ paranoïaques, il semble à chacun que la nature et les autres personnages tentent de lui nuire
86-90	Sables mouvants
96-00	Une éruption volcanique se prépare

Exemple : *pour nos besoins, nous déterminons un lieu,* ***ancienne cité détruite*** *et un événement,* ***aspect lugubre*** *(65-70).*

Exemple : *Nous décidons que notre contexte ressemble plutôt à un bois et une colline qu'à une véritable forêt, nous utilisons donc la colonne* ***Prairie, colline, bois****. Les dés indiquent une* ***gorgone****. Le groupe étant de bas niveau, la gorgone représente déjà un challenge important et nous ne tirerons pas d'autre adversaire.*

Mini-aventure en extérieur

À partir de l'exemple décliné tout au long de la partie sur l'environnement sauvage, voici une idée de mini-aventure qui synthétise le tout et vous montre concrètement comment utiliser ce chapitre pour créer de petits scénarios rapidement et avec originalité.

Carol, un guerrier, et Siryel, un voleur, forment un duo de malfrats sans grande envergure. Ils se sont largement vanté d'avoir réussi un « *coup* » inespéré. Ils ont dérobé à un vieil explorateur un trésor qu'il avait mis une vie à dénicher. Ils sont partis dans la nuit vers une grande ville se trouvant à 4 jours de cheval afin de revendre leur larcin. Les PJ vont se lancer à leur poursuite sans connaître la nature exacte du trésor en question, que ce soit pour le ramener à son propriétaire légitime, contre récompense ou pour eux-mêmes.

Par des renseignements ou une carte, le groupe apprend qu'il peut rattraper son retard en coupant par un sentier menant à un lac entouré de forêts que la route contourne en une large boucle. Il est midi lorsqu'ils partent.

La cité d'Alaskel est oubliée et ignorée depuis longtemps. Personne ne se rend dans ces bois peu giboyeux où des torrents violents règnent sur des ruines sans valeur.

Personne, sauf une gorgone qui en a fait son antre. Elle a trouvé, au milieu de ces gravats d'où émergent des restes de murs ne dépassant pas 2 m de haut, une source inépuisable de nourriture qu'elle garde jalousement.

Personne, sauf deux truands voulant éviter des patrouilles éventuelles.

Personne, sauf des héros cherchant un raccourci.

Météo

Un petit tableau nous aidera à visualiser le temps qu'il fait durant l'aventure (voir tableau page 81).

Déroulement

Selon leur équipement, les PJ auront à trouver de la nourriture (rare), l'eau se trouvant à profusion par ici, et à se repérer. Les averses se succèdent.

En fin de première journée, les PJ trouvent le sentier qui doit les mener au travers de la forêt et par les rives du lac, vers leur destination, les abords de la ville avec, au moins, une demi-journée d'avance sur Carol et Syriel, ces derniers passant certainement par la route. C'est en tout cas ce que pensent sans doute les PJ.

Le sentier serpentant entre les arbres aux branches basses, ils devront aller au pas ou marcher à côté leurs montures, s'ils en ont. La matinée du second jour, les éclaircies se font rares, la luminosité ambiante baisse de plus en plus. Le groupe remarquera, sur le bord du sentier, les restes d'un campement récent. Un personnage habitué des traces pourra déduire que deux personnes, l'une en armure lourde, l'autre en vêtements plus légers, ont beaucoup bu, dansé autour d'un feu et dormi ici. Les malandrins auraient-ils finalement pris le même chemin ?

Après midi, des orages se déchaînent et, entre les coups de tonnerre, le chuchotement du vent semble être, dans la pénombre, les murmures des arbres dégarnis qui se succèdent. Les animaux des PJ, s'ils en ont, sont nerveux et aux aguets.

C'est alors que le groupe arrive en vue des ruines. Le sentier mène droit sur un torrent qui en barre l'accès et se poursuit, de l'autre côté, vers ce qui semble avoir été une rue principale. Il va falloir trouver un moyen de traverser ou chercher un endroit où le cours d'eau est assez étroit pour essayer de le sauter.

Une fois passés, les PJ trouvent des débris de bas-reliefs, des morceaux de statues, des fragments de fresques qui démontrent le talent hors du commun des créateurs. Dans la rue principale, des dizaines de silhouettes figées dans des attitudes de surprise ou de terreur attirent leur regard. Ces habitants ont été pétrifiés par un nuage de cendres brûlantes lors de l'éruption (et constituent, accessoirement, le garde-manger de la gorgone).

Malgré les grondements ambiants, un bruit métallique, ressemblant aux plaques d'une armure qui frottent, leur parvient de plus loin.

Ils peuvent supposer que c'est Carol, mais peut-être remarqueront-ils, près d'un mur, deux statues en meilleur état que les autres qui semblent courir dans la direction opposée. Carol et Syriel ont fait une mauvaise rencontre et ils sont désormais pétrifiés.

D'ailleurs, un éclair se reflète sur une statue métallique de taureau faisant face aux PJ, au bout de la rue. Malheureusement, elle ne reste pas statique longtemps et elle gratte le sol de ses sabots, tandis que ses naseaux exhalent un souffle verdâtre. C'est une gorgone (*Créatures & opposition*, page XXX).

Les PJ vont-ils fuir et essayer de retraverser le torrent en furie ? Vont-ils tenter de combattre la bête de front ou de tirer avantage du terrain ? Les deux bandits ont-ils encore le fameux trésor avec eux, l'ont-ils caché ou perdu ? De quoi s'agit-il ?

À vous d'y répondre…

Alaskel

La **cité d'Alaskel**, nichée au bas d'un large mont aux pentes douces et entourée d'une forêt verdoyante, était dirigée par un collège de mécènes qui en avaient fait un sanctuaire pour les artistes. En quelques minutes, un nuage ardent et l'explosion du mont, révélant un cratère volcanique de plusieurs kilomètres de diamètre, la rayèrent de la carte. Des flots de lave recouvrirent la plus grande partie du secteur, faisant disparaître toute vie.

Au fil du temps, des lichens, puis des arbres repoussèrent et masquèrent peu à peu les ruines à la vue. Le cratère se transforma en un énorme lac peu profond qui alimente des torrents coulant dans les anciens canaux de lave.



1D100	Mer ou profondeur sous-marine	Profondeur souterraine
01-05	Requin chasseur	Oxydeur
06-10	Dragon-tortue	Drow
11-15	Merrow	Minotaure
16-20	Homme-poisson	Chauve-souris
21-25	Serpent constricteur	Moisissure violette
26-30	Pieuvre géante	Araignée
31-35	Épaulard	Spectre
36-40	Poisson mordeur	Gargouille
41-45	Hippocampe géant	Cube gélatineux
46-50	Kraken	Mimique
51-55	Aboleth	Svirfneblin
56-60	Chuul	Duergar
61-65	Hydre	Pouding noir
66-70	Élémentaire d'eau	Salamandre
71-75	Plésiosaure	Nécrophage
76-80	Sahuagin	Drider
81-85	Géant des nuages	Grick
86-90	Géant des tempêtes	Géant du feu
91-95	Bateau avec équipage mort-vivant	Ver pourpre
96-00	Navire pirate	Otyugh

Jour	Jour 1	Jour 2	Jour 3
Plages horaires	Midi à midi	Midi à minuit	Minuit à minuit
Température	Douce (disons 15°)		Normale
Vent	Modéré (entre 20 et 40 km/h)		Calme (< 20 km/h)
Précipitations	Averses et éclaircies	Orages	Aucune

Idées de rencontres aléatoires

(Augmentez ou diminuez la taille, la puissance et le nombre des créatures rencontrées en fonction du niveau du groupe)

1D100	Rencontres civilisées	Neige, glace	Désert chaud	Marécages
01-05	Garde	Remorhaz	Scorpion	Rat
06-10	Aventurier	Guerrier tribal	Basilic	Rat-garou
11-15	Marchand	Méphite de glace	Punaise de feu géante	Strige
16-20	Malfrat	Orc	Lion	Guenaude verte
21-25	Chevalier	Ettin	Momie	Vase grise
26-30	Membre de secte	Géant du givre	Géant du feu	Hydre
31-35	Noble	Roc	Vautour	Homme-lézard
36-40	Explorateur	Tigre à dents de sabre	Rakshasa	Tertre errant
41-45	Chien	Spectre	Serpent	Crocodile
46-50	Cheval	Gobelours	Éfrit	Serpent
51-55	Loup-garou	Kobold	Hyène	Feu follet
56-60	Chauve-souris	Ours polaire	Ogre	Blême
61-65	Chat	Traqueur invisible	Âme en peine	Élémentaire d'eau
66-70	Espion	Troll	Araignée	Orc
71-75	Mule	Diable de glace	Méphite de poussière	Vouivre
76-80	Berserker	Mammouth	Lamie	Grenouille
81-85	Fantôme	Loup arctique	Naga	Araignée
86-90	Vampirien	Géant des tempêtes	Chameau	Gelée ocre
91-95	Mimique	Doppleganger	Dragon bleu	Méduse
96-00	Succube/incube	Dragon blanc	Dragon d'Airain	Dragon noir

1D100	Littoral, île	Prairie, colline, bois	Forêt	Montagne
01-05	guenaude aquatique	Orc	Arbre éveillé	Griffon
06-10	Sahuagin	Hippogriffe	Centaure	Orc
11-15	Lézard	Chimère	Couatl	Chimère
16-20	Kobold	Gnoll	Satyre	Hippogriffe
21-25	Aboleth	Bulette	Dryade	Ogre
26-30	Manticore	Guenaude verte	Criard	Basilic
31-35	Roc	Gorgone	Panthère	Roc
36-40	Géant des tempêtes	Gobelin	Loup	Ettin
41-45	Chuul	Hobgobelin	Araignée	Géant des pierres
46-50	Grenouille	Manticore	Sylvanien	Géant du givre
51-55	Ogre	Licorne	Sanglier-garou	Géant des nuages
56-60	Dragon-tortue	Troll	Tigre	Aigle
61-65	Harpie	Ours-garou	Mante obscure	Lion
66-70	Djinn	Tricératops	Singe géant	Troll
71-75	Zombie	Tyrannosaure	Hibours	Harpie
76-80	Chimère	Centaure	Esprit follet	Gnoll
81-85	Crabe	Géant des collines	Licorne	Gobelin
86-90	Hydre	Tarasque	Cockatrice	Griffon
91-95	Dragon de bronze	Pégase	Dragon vert	Dragon rouge
96-00	Dragon bleu	Dragon de cuivre	Dragon d'or	Dragon d'argent



« Maître, Maître ! Je pourrais m'occuper de ce nouvel univers ? S'il vous plaît ? Je ferai attention cette fois, il n'y aura pas de catastrophe, promis...
-Tais-toi, lézard ! Ne me déconcentre pas, je suis dans la phase cruciale... »



4: CRÉER SON MONDE

Vous avez vu dans les chapitres précédents comment créer et gérer vos aventures, les rencontres qui les émaillent et l'environnement dans lequel elles ont lieux. Bien souvent, à la fin d'une partie réussie, les joueurs se demandent ce qu'il advient de leurs personnages et voudraient poursuivre l'expérience. Le système de jeu lui-même pousse à cette exploration, puisque l'un des intérêts pour les joueurs est de voir leurs personnages monter en puissance et acquérir de nouvelles capacités afin d'affronter des dangers toujours plus grands. Il va falloir donner des réponses à vos joueurs et donc, à terme, créer votre propre monde, à partir de votre imagination et des supports officiels comme l'univers d'Alarian, proposé dans ce livre page 206.

Préparer une campagne

Très vite, vous serez donc confronté au besoin de développer une suite d'aventures destinées au même groupe de personnages. C'est ce qu'on appelle une campagne. Une **campagne** est en quelque sorte une histoire plus longue, composée de plusieurs aventures, tout comme une aventure est composée de plusieurs scènes ou rencontres. Il existe des exceptions mais, la plupart du temps, une campagne de ***Héros & Dragons*** raconte les exploits d'un groupe de héros en particulier, créé pour l'occasion.

Concevoir et animer une campagne de ***Héros & Dragons*** n'est pas une tâche aisée. Cela requiert de l'imagination, de l'organisation, de la communication, de la ténacité et, parfois, pour que ce soit pleinement réussi, une petite part de chance. Mais en contrepartie, une campagne qui fonctionne est bien plus gratifiante, à la fois pour vos joueurs et vous, que n'importe quelle aventure d'une soirée. Une campagne laissera des souvenirs inoubliables à toutes les personnes présentes. Vous en reparlerez encore plusieurs années plus tard. Alors ne vous découragez pas ! Le jeu en vaut la chandelle. Et ce chapitre est là pour vous aider.

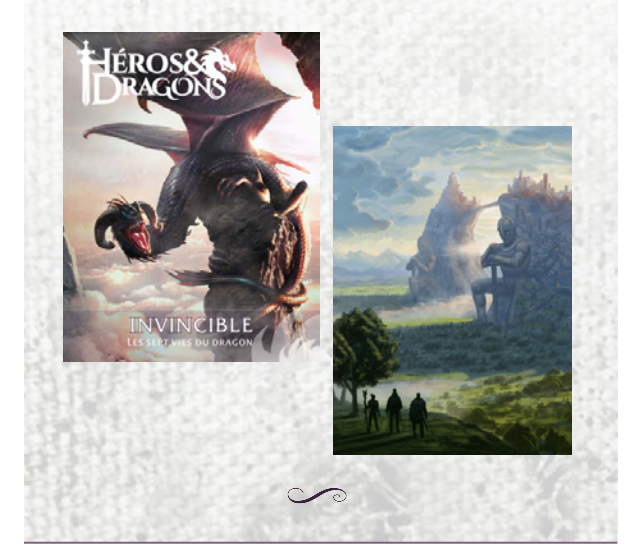
Par où commencer ?

La première question à se poser, c'est de décider si vous préférez créer vous-même votre campagne ou utiliser une campagne disponible dans le commerce. Ce choix n'a rien d'anodin. Le travail de préparation et de gestion de la campagne n'est pas du tout le même selon le cas.

Les campagnes publiées

Une campagne de ce type vous fournit bien souvent une trame globale aboutie, une série d'événements importants, ainsi qu'une galerie de lieux et de personnages prêts à l'emploi. Si la campagne est de qualité, une bonne partie du travail de préparation a été réalisée par les auteurs. Votre tâche constitue principalement à vous approprier ce travail et à l'adapter à vos joueurs et à leurs personnages. La plupart des campagnes publiées proposent un canevas d'événements qui s'enchaînent, à partir d'une situation initiale qui doit s'adapter aisément à de nombreux groupes de personnages et d'une suite de scènes jugées les plus probables ou intéressantes. Hélas, on touche là au principal défaut de ces campagnes, votre groupe ne prend pas nécessairement les décisions attendues, et ce que vous avez gagné en temps de préparation, vous risquez de le perdre en temps passé à adapter les scénarios aux personnages ou à réagir à leurs décisions. Il n'est pas non plus forcément simple de faire en sorte que les PJ se sentent impliqués. Pire encore, la campagne peut dérailler à un point tel que le matériel publié ne vous soit plus d'aucune utilité et que vous deviez de toute manière improviser la suite. Les campagnes publiées restent toutefois un moyen simple de débuter et de prendre ses marques.

Héros & Dragons propose pour l'instant une campagne complète, *Invincible, les sept vies du dragon*, pour des PJ de niveau 5-10, particulièrement adaptée pour des joueurs et un meneur de jeu avec déjà un peu d'expérience. Le livre-univers *Les cinq royaumes*, propose également une campagne pour des joueurs de niveau 1-6.



Campagne maison

En constatant la masse de travail nécessaire pour obtenir un résultat équivalent à une campagne publiée, bien des MJ renoncent à développer leurs propres campagnes. Le principal piège est de concevoir une cam-

pagne maison à la manière d'une campagne publiée. Les deux exercices n'ont rien à voir : une campagne maison se joue surtout en termes de réactivité par rapport aux décisions des joueurs, et la préparation se fait au fil des parties.

La mise en place initiale devrait se limiter en effet à la définition de quelques personnages et lieux majeurs, d'une intrigue principale, ainsi qu'une esquisse de final. Le reste vient bien souvent en cours de route, soit parce que des détails deviennent nécessaires (la description d'une ville ou d'une région que vont traverser les PJ, par exemple), soit pour rebondir sur une action, une idée ou une décision des joueurs. C'est cette réactivité et cette capacité à vous adapter qui fait parfois la difficulté de ces campagnes, mais qui procure une plus grande immersion du point de vue des joueurs, qui sentent que la campagne évolue à mesure de leurs propres actions. L'univers d'Alarian que vous trouverez dans cet ouvrage page 206 propose plusieurs pistes de campagne que le meneur peut développer dans le cadre d'une campagne maison.

Campagne par morceaux

Il existe un entre-deux, une sorte de compromis entre une campagne publiée et une campagne maison. C'est une façon de faire qui permet bien souvent de concilier les forces des deux méthodes précédentes. Il s'agit tout d'abord de réfléchir à un thème principal, comme vous le feriez pour une campagne maison. Il est important de disposer d'une idée assez claire du type de campagne et de son intrigue principale. Dans une deuxième phase, parcourez le matériel disponible, qu'il s'agisse de scénarios ou de suppléments de contexte. Cette lecture rapide vise à repérer tout ce qui peut être récupéré : ici un lieu ou un personnage particulier, là un scénario ou des éléments d'intrigues, etc.

L'important est de sélectionner ce qui est compatible avec votre idée initiale, tout en conservant une certaine unité, qu'elle soit thématique ou géographique : par exemple, tous les scénarios et le matériel liés à un endroit en particulier, ou à un type d'adversaires (dragons, démons, fées), etc. En faisant cela, vous étoffez peu à peu le cadre de la campagne. L'idée consiste ensuite à mélanger l'utilisation de matériel créé pour l'occasion et de matériel publié. Les *Bâtisses clés en main* ***Héros & Dragons***, qui détaillent vingt lieux et PNJ, constituent autant de sources d'inspirations possibles et de matériel à intégrer directement dans vos campagnes.

Et les joueurs dans tout ça ?

Tout ce qui précède ne tient pas compte d'un paramètre essentiel d'une partie de jeu de rôle : les joueurs. À de (très) rares exceptions près, les campagnes du commerce n'accordent pas une large part à l'adéquation entre le groupe de PJ, les souhaits des joueurs et le contenu de la campagne. Vous êtes considéré comme responsable de ce travail de vérification et d'adaptation.

Les campagnes maison, au contraire, accordent souvent une grande importance aux PJ et aux joueurs. Vous pouvez même demander à vos joueurs ce qu'ils attendent de la campagne alors que vous êtes en train de la préparer ou de la concevoir. Il est aussi possible de débuter la création de personnages en n'ayant qu'une idée très générale de la campagne, et en se servant des PJ comme base de réflexion. Enfin, et nous le détaillerons un peu plus loin dans ce chapitre, il est aussi possible de créer un groupe de PJ et la campagne de façon conjointe pour une parfaite adéquation.

Le choix à ce niveau peut aussi dépendre des goûts de vos joueurs. S'ils sont plus réactifs ou demandeurs d'un certain contrôle sur le cours des événements, alors il est sans doute préférable de s'orienter vers une campagne maison. Avec des joueurs plus timides ou passifs, une campagne publiée fera sans doute l'affaire.

Les différents types de campagne

Premiers pas : le jeu épisodique

La manière la plus simple de mettre en place une campagne est d'enchaîner des aventures qui n'ont pas forcément de lien apparent. À chaque début de séance, les joueurs se retrouvent pour une nouvelle aventure. Parfois, vous ne prendrez peut-être même pas la peine d'expliquer la présence et l'implication des PJ avant de sauter dans l'action. Et la fin de la campagne dépend sans doute plus de facteurs extérieurs (absence de certains joueurs, date décidée à l'avance, arrivée de l'été, etc.). Si vous découvrez le jeu de rôles avec ***Héros & Dragons***, ce sera sans doute votre manière de procéder au début. Le seul point commun est alors le groupe de personnages impliqués. Et encore, selon le contexte, il se peut que même cela soit sujet à changements. **Pas d'inquiétude** ! C'est un bon point de départ, qui vous permet de prendre de l'assurance sans avoir à investir trop de temps et d'efforts dans la préparation. Profitez-en pour mettre en pratique les conseils du **Chapitre 2** page 24 concernant les aventures, et pour vous faire la main sur des scénarios publiés, comme dans le *Recueil de scénarios* ***Héros & Dragons***.

Intrigue développée sur plusieurs scénarios

Si elle est pratique du point de vue de la gestion et de la préparation, et même si elle peut être très plaisante, une

campagne épisodique n'est pas idéale pour plusieurs aspects importants du jeu. Tout d'abord, l'immersion des joueurs est minimale : le seul lien entre les personnages correspond au lien entre les joueurs eux-mêmes, les motivations des personnages sont le plus souvent minces. Ensuite, l'univers de jeu (qu'on appelle aussi le cadre de campagne) paraît moins vivant : les actes des personnages n'ont pas forcément de conséquence à long terme, les PNJ et situations rencontrées semblent plus figés.

Deux aspects majeurs permettent de sortir de ce cadre épisodique pour une campagne un peu plus profonde.

Tenir compte de la chronologie. La première étape consiste à gérer une chronologie et à donner un sens au temps qui passe. Informez les joueurs que les événements se déroulent dans un certain ordre. Gérez ce qu'il se passe entre la fin d'un scénario et le début du scénario suivant. Créez une alternance de temps-morts et de périodes d'activité. Commencez à tenir compte des conséquences des scénarios passés (la famille d'un ennemi qui veut se venger, les autorités qui recherchent les PJ suite à un acte illégal, etc.). Tout cela permet de passer d'une simple série d'épisodes distincts à une histoire cohérente.

Développer un arc narratif. La seconde étape, cruciale, est de créer une intrigue générale à cheval sur plusieurs épisodes. En plus d'enchaîner les épisodes, la campagne vise alors à résoudre cette intrigue, et la fin de la campagne coïncide avec cette résolution (voir encart). En plus des objectifs de chaque aventure, il existe donc un objectif supérieur commun aux personnages, une manière pour les joueurs de « réussir » la campagne. Cet objectif n'a pas forcément à être connu au début de la campagne, il peut parfaitement être découvert en cours de route.

Voici quelques exemples d'arcs narratifs pour une campagne ***Héros & Dragons*** :

- *Une grande guerre se prépare avec le pays voisin. Les PJ sauront-ils éviter le conflit ?*
- *Le roi est gravement malade. Seuls les PJ peuvent réunir les ingrédients nécessaires à sa guérison…*
- *Le grand prêtre de la divinité bonne de la ville est un imposteur qui travaille pour le compte d'un démon. Le sort de la ville dépends de l'enquête des PJ…*

Savoir en finir

Lorsque vous commencerez à développer une campagne autour d'un ou plusieurs arcs narratifs, un aspect important est de savoir en gérer la fin. Lorsque vous lancez une campagne de ce type, il est important pour vous d'avoir une idée relativement précise de la manière dont elle doit se terminer. Cela peut paraître paradoxal dans un jeu de rôle, où l'histoire est largement dictée par les actions des PJ. Toutefois, en dehors des campagnes *« bac à sable »* (voir ci-dessous), c'est le rôle du MJ de définir des enjeux et des thèmes qui supportent l'intrigue principale. C'est alors que vous devez visualiser de quoi aura l'air la fin de votre campagne, et comment se terminera le récit : un affrontement final avec un ou plusieurs Némésis ? Une bataille rangée ? Une séance de négociations ? L'infiltration de la forteresse ennemie ou d'un luxueux palais où est dissimulé l'artefact tant désiré ? Un puissant rituel pour contrer l'influence d'une divinité maléfique ?

Attention : Cela ne signifie pas que vous devez écrire à l'avance toute la campagne et décider pour les joueurs. Vous devez simplement réfléchir aux choix possibles, aux leviers dont disposeront vos PJ pour influer sur l'histoire, et à la nature des enjeux. Et en fonction de cela, réfléchir à une scène ou un type de scène qui vous permettra de conclure l'histoire de manière satisfaisante.



Intrigues mêlées

Le fait de disposer d'une intrigue commune et d'une notion de temps renforce nécessairement l'immersion des joueurs et leur envie de faire avancer l'histoire. Il est possible de développer encore cet aspect en multipliant le nombre des arcs narratifs. Toutefois, l'une des intrigues doit dominer toutes les autres et être la mesure de l'avancement de la campagne. Les autres sont des intrigues mineures qui visent à donner vie à votre univers, et non à supplanter votre arc narratif principal.

Plusieurs approches sont possibles pour ces arcs secondaires. Voici quelques exemples :

Arc narratif personnel. Il s'agit de créer une intrigue spécifique à un ou plusieurs PJ, fondées sur son historique ou des suggestions de la part du joueur. Si vous optez pour ce type d'intrigue secondaire, assurez-vous que chaque PJ en ait une. Plusieurs PJ peuvent partager un tel arc si leur historique le justifie ou si les joueurs le souhaitent. Mais il faut éviter absolument qu'un ou plusieurs PJ soient « *laissés de côté* ».

Voici quelques exemples d'arcs narratifs personnels :

- *Elinas le demi-elfe a perdu sa mère humaine récemment et est à la recherche de son père elfe qu'il n'a jamais connu.*

» *Ujnort le barbare doit revenir dans son village couvert de gloire pour pouvoir demander la main de son amante, la fille de son chef de clan, dont il n'est pour l'instant pas digne.*

Arc narratif localisé. Dans ce cas, il s'agit d'une petite intrigue spécifique à un lieu que les PJ sont amenés à visiter. Un peu à la manière des « *quêtes secondaires* » dans certains jeux vidéos, qui ne font pas avancer l'histoire mais permettent d'obtenir plus d'information sur le monde où se déroule leurs aventures.

Exemples :

» *Le fils du boulanger a disparu dans des circonstances étranges. Il était parti pêcher à la rivière…*

» *Un vol à la tire se produit sous les yeux des PJ. La victime, un messager discret, vient de perdre un document de la plus grande importance…*

Arc narratif mêlé à l'intrigue principale. En le liant à un PNJ de la campagne ou à un lieu, cet arc permet d'explorer un aspect mineur de l'intrigue principale. Cela peut être l'occasion d'approfondir l'intrigue en fournissant des informations supplémentaires, sans forcément faire avancer l'intrigue proprement dite. Une partie de l'histoire à côté de laquelle les joueurs peuvent passer sans que cela nuise à la campagne, mais qui donne plus de sens à certains aspects de l'intrigue.

Par exemple, alors que les PJ cherchent la localisation de la forteresse du nécromant, ils tombent par hasard sur son premier laboratoire et y découvrent l'identité de son ancien maître, un magicien tyrannique et violent connu pour malmener ses apprentis.

Arc narratif suspendu. Ce type d'arc consiste à créer un début d'intrigue qui ne vise pas à être résolu, et qui laissera nécessairement des choses en suspens. À utiliser avec modération : il ne s'agit en effet pas d'égarer les PJ sur de fausses pistes et des impasses narratives, mais plutôt de leur laisser un sens de mystère et de profondeur à l'univers de jeu. Les intrigues non résolues peuvent plus tard devenir le point de départ de nouvelles campagnes.

Pour reprendre l'exemple précédent, les PJ découvrent un collier qui appartenait au vieux maître, et qui présente d'étranges symboles. Quelques recherches leur permettent de reconnaître les symboles comme ceux d'une ancienne langue, sans doute liée au draconique, mais sans avoir plus d'information.

Bac à sable

Un dernier type de campagne part du principe qu'aucune intrigue n'est plus importante que les autres *a priori*, et que c'est aux joueurs de décider quelle(s) intrigue(s) leurs personnages vont suivre. Dans un jeu comme ***Héros & Dragons***, une campagne de ce type part généralement de l'exploration d'un lieu : une vallée, une cité ou un royaume. Les PJ débutent quelque part au milieu de cette région, et c'est en explorant les environs qu'ils vont tomber sur des monstres à affronter, des lieux à visiter, des habitants avec qui dialoguer et des mystères à élucider. Du point de vue des joueurs, il n'y a pas, au départ, de direction claire à la campagne. D'où l'analogie avec un bac à sable : c'est aux joueurs de décider quelle forme prendra la campagne.

Pour le MJ, cela implique une préparation différente. Il s'agit principalement de placer des éléments sur une carte, depuis l'aspect géographique (rivières, montagnes, océan, etc.) jusqu'aux éléments importants pour la campagne (cités, villages, repaires, ruines, etc.). Le MJ doit ensuite établir des liens entre ces lieux et leurs habitants. Cela ne doit pas être particulièrement détaillé, sans pour autant être dénué de possibilité d'intrigues. La distinction principale entre un bac à sable et une campagne plus classique est que le MJ ne fait pas de choix préalable sur l'importance relative de chaque intrigue. Ce sont les joueurs qui, en répondant à tel ou tel arc narratif, « orientent » la campagne dans la direction de leur choix. Prévoyez un grand nombre d'intrigues tout en ne détaillant pas trop chacune d'entre elles, et soyez prêt à les faire évoluer à mesure des actions des PJ.

Une fois ce premier travail de préparation terminé, deux choses sont souhaitables pour bien débuter un bac à sable :

Détailler un lieu intéressant proche du point de départ. Cela peut être la ville de départ des PJ, une vieille forteresse abandonnée, la vallée où se trouve leur village, etc. Disposer d'une bonne quantité d'informations sur cette « *zone* » de départ vous permettra de proposer des histoires intéressantes pendant que

Le trop est l'ennemi du bien

Lorsque vous développez des intrigues secondaires dans votre campagne, il est important de vous assurer que ces arcs narratifs supplémentaires ne rendent pas l'intrigue principale « *invisible* ». À l'exception des campagnes bac à sable (voir ci-dessus), pour lesquelles il est nécessaire de préparer un grand nombre de bases d'intrigue au préalable, vous devriez conserver un nombre limité d'arcs narratifs secondaires. Surtout si votre intrigue principale implique des contraintes temporelles. Ces intrigues doivent ajouter en profondeur sans casser le rythme de la campagne.

vous réagissez aux mouvements des PJ. De disposer, en quelque sorte, d'un coup d'avance. Il est aussi probable que cette zone de départ devienne une base d'opérations pour les PJ lors de leurs explorations, et plus elle sera détaillée et vivante, mieux ce sera.

Préparer un premier scénario plus classique pour débuter la campagne. Cela peut être un scénario du commerce ou un scénario de votre crû, tant qu'il propose une unité de lieu (un scénario d'exploration ou une quête épique impliquant de nombreux voyages briserait le principe même du bac à sable). L'important est de permettre aux joueurs et à leurs PJ de mettre le pied à l'étrier sans se sentir paralysés. Arrangez-vous pour laisser des choses en suspens et lier certains aspects du scénario avec les quelques débuts d'intrigues déjà préparées. Une fois ce scénario de départ terminé, enchaînez simplement en demandant à vos joueurs ce que leurs PJ souhaitent faire.

Conseils pratiques

Quel que soit le type de campagne que vous comptez maîtriser, voici quelques aspects pratiques essentiels qui vous faciliteront la tâche lors de la préparation et la gestion d'une campagne.

Prise de notes

Tant que vous jouez de manière épisodique sans chercher à établir de liens entre les scénarios, prendre des notes est assez peu utile. Mais dès que vous voudrez ajouter un peu de profondeur et de « *liant* », cela devient essentiel.

Prendre des notes en cours de partie. C'est le b.a.ba de tout MJ qui se respecte. Autant ce n'est pas forcément nécessaire pour un scénario d'un soir, mais c'est indispensable pour une campagne. Au cours d'une campagne, en tant que MJ, vous allez prendre de nombreuses décisions, improviser des lieux et des PNJ, réagir aux décisions des joueurs, laisser certaines choses en suspens. Il faut absolument garder une trace de toutes ces informations afin de ne pas perdre le fil. Si la partie est trop intense, prenez vos notes peu de temps après, quand les choses sont encore fraîches dans votre esprit.

Ensuite, après chaque partie, trouvez un petit moment pour relire et classer vos notes. Quelle que soit votre méthode de classement (notes manuscrites avec un code de couleur, fichiers que vous tenez à jour, dossiers partagés, wiki, etc.), ne partez pas du principe que les notes prises « *à chaud* » suffisent. Vous souhaitez être en mesure de trouver une information facilement à partir : du nom d'un PNJ, du nom d'un lieu, du/des scénario(s) pendant lequel l'élément a été utilisé.

Inspiration

Ne jamais hésiter à adapter. L'intérêt du jeu de rôle réside avant tout dans l'interaction des joueurs avec la scène ou l'intrigue qui leur est proposée. Donc, n'hésitez pas à vous inspirer et à « *recycler* » toutes les idées qui vous semblent bonnes, qu'elles soient issues d'un roman, d'une bande-dessinée, d'un film, d'une série télévisée, d'un morceau de musique, etc. Personnages, décors, paysages, ambiances peuvent souvent être aisément récupérés. Vous ferez des erreurs au début, mais vous apprendrez bien vite à dissimuler ce recyclage d'idées, à repérer les astuces de narration et à distinguer ce qui vaut la peine d'être réutilisé ou non.

Utiliser le matériel publié. Il en est de même pour les suppléments de jeu de rôle. Tous fourmillent d'idées prêtes à l'emploi. Corollaire : ne partez jamais du principe que ce qui est écrit dans un supplément doit forcément être utilisé tel quel. C'est votre campagne (et celle de votre groupe de joueurs), votre univers, votre imagination. Un plan ou la description d'un lieu, un portrait ou la présentation de quelques personnages, une scène ou un arc narratif, piochez et récupérez autant que vous le pouvez.

Communication

Communiquer avec les joueurs. De manière générale, surtout lors d'une campagne, il est souhaitable de communiquer aussi souvent que possible. Toutes les personnes présentes, MJ comme joueurs, ont la responsabilité de faire en sorte que chacun s'amuse et participe. En communiquant régulièrement, vous vous assurez de détecter très tôt d'éventuels problèmes ou malentendus, et d'être en mesure de les corriger avant qu'ils ne mettent la campagne en péril.

Cette communication doit débuter avant même la campagne, afin de sonder les attentes de vos joueurs et/ou de bien décrire le type de campagne que vous comptez mener. Plus vous aurez l'habitude des mêmes joueurs, plus cette phase sera simplifiée. Mais lorsque vous jouez avec de nouvelles connaissances ou les intégrez à une partie en cours, n'oubliez surtout pas de refaire le même exercice. Voir à ce propos la partie concernant le **Contrat social**, page 19.

Accepter la critique. Une fois la campagne lancée, n'hésitez pas à demander un retour à vos joueurs, de temps en temps. Ce n'est pas forcément nécessaire à chaque session, mais par exemple la fin d'un scénario important ou le début d'une période de temps-mort pour les PJ constituent de bonnes occasions de faire le point. Vous pouvez simplement demander à chacun de vous pointer un aspect que vous avez bien géré et un autre que vous pourriez améliorer, une chose qui leur plaît et une autre



Un formidable décors à une campagne pleine de mystères.

qui leur déplaît dans la campagne en cours. Laissez l'opportunité à ceux qui le souhaiteraient de vous répondre en privé si nécessaire. Avec l'habitude, ces retours vous seront utiles afin de vous améliorer en tant que MJ, et d'identifier les points qui requièrent un peu plus d'attention de votre part. De la même manière, n'hésitez pas à faire le même exercice (en privé) avec chaque joueur. Ce genre de dialogue peut être salutaire afin d'éviter qu'une nuisance passagère ne devienne un réel problème.

Développer une histoire

Impliquer les personnages

En tant que MJ, vous avez plusieurs moyens à votre disposition pour impliquer les PJ dans une campagne, même à partir de scénarios du commerce.

Créer une unité de lieu. Si tous vos scénarios se déroulent dans la même région, vous allez développer au fur et à mesure le lien entre les personnages et ce lieu. Depuis une éventuelle base d'opération jusqu'aux alliés ou ennemis rencontrés pendant leurs aventures, les personnages vont peu à peu prendre leur place dans un contexte plus précis, plus vivant. Le contexte peut être celui d'un des scénarios, il peut être créé pour l'occasion, il peut s'agir d'une forêt sauvage ou d'une cité civilisée, d'une vallée encaissée ou de souterrains mystérieux. L'important est qu'en vous y attardant, vous allez permettre à vos joueurs et vous-mêmes de lui apporter une saveur supplémentaire. Le propos de la campagne peut alors être de sauver ce lieu d'une ou plusieurs menaces, ou bien encore de faire des personnages les « *seigneurs* » de l'endroit.

Créer une unité d'adversité. Les scénarios de ***Héros & Dragons*** contiennent leur lot d'adversaires, dont les personnages passent une bonne partie de leur temps à contrarier les plans, quand ils ne les éliminent pas tout bonnement. Mais qui dit que pour un ennemi hors de combat, il n'y avait pas quelqu'un qui tirait les ficelles en arrière-plan ? Et si les tribus de kobolds et d'orcs que les personnages affrontent depuis quelques scénarios avaient passé un pacte avec un jeune dragon dissimulé dans les montagnes ? Ou avec un seigneur rival ? Des épisodes sans lien apparent peuvent alors se

retrouver mêlés dans la même intrigue, et les personnages découvrir que ceux qu'ils ont affrontés n'étaient que des pions. La campagne mène alors probablement à une confrontation finale avec le réel ennemi caché dans l'ombre.

Créer un mandat pour les personnages. Même s'ils ont des origines et des ambitions différentes, les personnages peuvent être regroupés par nécessité ou par opportunité. Peut-être ont-il été engagés pour débarrasser la région des monstres qui la menacent ? Peut-être font-ils partie d'une guilde ou d'une société secrète avec ses propres objectifs ? Peut-être qu'une prophétie les a désignés comme les élus qui sauveraient le monde ? Peut-être que la région où ils se trouvent est menacée de destruction, et qu'ils sont les seuls assez forts et assez courageux pour la sauver ? En leur donnant ainsi une mission commune, vous offrez aux personnages l'ébauche d'un lien en même temps qu'une justification pour poursuivre l'aventure.

Faire appel aux arcs secondaires. Si vous utilisez des intrigues secondaires liées à certains des PJ, n'hésitez pas à connecter celles-ci avec l'arc narratif principal, en conservant le mystère aussi longtemps que possible. La jeune sœur d'un des PJ a été enlevée ? Peut-être avait-elle découvert un document secret qui met en cause le seigneur rival des PJ, et celui-ci s'est arrangé pour la faire enlever par un groupe de brigands. Au début de la campagne, le PJ sait seulement qu'elle a disparu, ce n'est que plus tard qu'il découvre le lien avec l'intrigue principal, les plans du seigneur pour s'emparer de leur vallée.

Rendre les choses personnelles. En mêlant des intrigues personnelles à l'intrigue globale, vous vous assurez de rendre les choses plus intimes pour les PJ et, en conséquence, de provoquer plus d'émotions et de réactions chez vos joueurs. Faites par exemple en sorte que le chevalier noir qui terrorise la région soit le demi-frère bâtard du paladin du groupe, renié autrefois par son père. Ou que le magicien du groupe et le vil nécromant qu'ils poursuivent aient eu le même professeur. Un membre de la famille d'un des PJ enlevé peut se retrouver aux mains de leurs ennemis. Un amant éconduit met les ennemis sur leurs traces. Une amie qui s'estime trahie cherche à leur mettre des bâtons dans les roues. Plus vous rendrez les choses personnelles pour les PJ, plus vous leur permettrez de nouer des liens avec l'histoire commune.

Les différents types d'intrigue

Il n'existe pas un nombre infini d'intrigues et de « *scénarios de base* ». En schématisant, on peut les regrouper en trois grandes catégories :

La quête. Il s'agit de l'intrigue la plus courante dans une partie de ***Héros & Dragons***. Les PJ font face à l'adversité et à des obstacles qu'ils doivent surmonter afin d'obtenir une information, un objet ou réaliser une tâche spécifique.

L'enquête. Confrontés à un événement mystérieux, les PJ doivent enquêter pour démêler le vrai du faux. Dans ***Héros & Dragons***, il n'est pas rare que ce type d'intrigue soit intimement lié avec la quête, et l'enquête est alors un obstacle supplémentaire parmi d'autres.

Le drame. Cela rassemble toutes les intrigues basées principalement sur des interactions sociales, et dont l'objectif est généralement d'améliorer sa propre position sociale (parfois au détriment de celle de ses ennemis) ou à forger des relations d'amitié ou d'alliance avec des PNJ importants de l'histoire.

Lorsque vous développez votre campagne, sachez doser ces trois types d'intrigue selon ce qui plaît à votre groupe et vous-même. Sachez toutefois que l'alternance entre ces diverses approches permet de surprendre vos joueurs et de les garder toujours en alerte. S'ils attendent une scène de confrontation avec le grand méchant de votre campagne façon « *boss de jeu vidéo* », pourquoi ne pas leur proposer à la place une intense séance de négociation ? Ou alors, le méchant en question a été tué lorsqu'ils arrivent sur les lieux, à eux d'enquêter sur les motifs de son meurtre ?

Créer le groupe

Nous vous présentons ici une méthode un peu plus concrète pour gérer le cadrage et l'orientation de votre future campagne : De quoi ont envie les joueurs ? Qu'est-ce qui importe pour eux ? Et pour vous ? Pourquoi les personnages sont-ils ensemble et le restent-ils ? Va-t-on jouer leur rencontre ? Partent-ils à l'aventure ou les problèmes viennent-ils à eux ? Quand est-ce que le groupe pense qu'il a progressé ? Ont-ils tous les mêmes objectifs ? Comment peuvent-ils trouver de l'aide ? Ont-ils des responsabilités ?

En quoi est-ce que cela consiste ?

Cette méthode s'appelle la création de groupe. Elle revient à discuter tous ensemble lors de la première séance pour créer une sorte de personnage, une entité rassemblant tous les autres : le groupe. Les règles que vous allez lire servent surtout de prétexte à encadrer la discussion, plutôt qu'à répartir des points ou à optimiser des statistiques. Cela vous prendra environ deux heures.

Quand faire une création de groupe ?

Faire une création de groupe est presque toujours utile. Toutefois, il existe quelques exceptions.

Si vous vous apprêtez à tester le jeu pour la première fois, ou si vous faites découvrir le jeu pour la première fois à vos joueurs, l'investissement en temps n'est sans doute pas nécessaire. Lancez-vous directement dans le scénario. Si votre partie plaît et que vous voulez continuer avec ce groupe, il sera alors temps de revenir à cette étape. De même, si vous prévoyez un scénario court (moins de trois séances), cette phase n'est sans doute pas nécessaire.

Si vous vous servez de ***Héros & Dragons*** pour jouer des héros en insistant uniquement sur la dimension technique du jeu et des personnages, sans chercher à interpréter un personnage avec sa personnalité et son historique, ne vous embêtez pas. La création de groupe ne vous servirait à rien. Dépêchez-vous plutôt de vous rendre dans l'antre du dragon !

Si vous préférez une campagne du commerce, qui laisse peu de place pour intercaler des scénarios de votre cru, il est très probable qu'elle propose déjà des solutions toutes faites pour créer le groupe. Mais pas toujours ! L'idéal est alors de vous en tenir à ces suggestions, quitte à les compléter par une mini-création de groupe sur ce qui vous manque.

Malgré toutes ces exceptions, il reste encore le cas le plus courant : vous avez prévu de faire jouer votre table à ***Héros & Dragons***, sans doute avec un univers en tête et quelques idées d'aventures, mais guère plus. Votre campagne viendra en suivant les indications de ce chapitre, en improvisant à partir des les actions des personnages, ou encore en reprenant des scénarios publiés ailleurs. La création de groupe vous permettra alors d'éviter de nombreux pièges.

Comment animer la création de groupe ?

Commencez par expliquer aux joueurs les bases de l'univers dans lequel vous allez jouer, ainsi qu'un rapide aperçu des races et classes jouables. Il n'est pas nécessaire que les personnages soient créés avant le groupe et, le plus souvent, les joueurs font les deux en même temps.

Votre rôle consiste surtout à animer la discussion. De celle-ci vont dépendre des dizaines d'heures de jeu, le minimum est donc que chacun ait son mot à dire, vous compris, et que les décisions prises conviennent à tous. Assurez-vous que tout le monde participe et que cela ne dure pas trop longtemps, quitte à recadrer si nécessaire ou à proposer des solutions en cas de blocage.

Enfin, n'oubliez pas de participer. Vous devez avoir envie de mener la campagne en question. De plus, notez tout ce que les joueurs disent. Vous devriez ainsi vous faire une très bonne idée de ce qui les intéresse vraiment. Pour tout le reste, suivez les étapes ci-dessous.

Pour briser la glace

Comme il peut être difficile de se lancer, voici quelques questions pour vous aider :

- Si le groupe devait avoir un alignement, quel serait-il ?
- Le groupe existe-t-il déjà, ou préférons-nous jouer la rencontre des personnages, lors de la première séance ? S'il existe, est-il sur la pente ascendante ou descendante, voire à l'agonie ? Peut-il survivre à la disparition des personnages ?
- Est-ce qu'il réunit aussi des gens ordinaires ou seulement des êtres exceptionnels ?
- Comprend-il des PNJ ? Combien ? Qui le dirige ?
- Est-ce que l'on fait partie du groupe par choix ? Y a-t-il des conditions spécifiques ? Liées à la naissance, à la géographie, au statut ou au talent ? Au destin ? À la magie ?
- Est-ce que le groupe a conscience d'en être un ? Des PNJ le connaissent-ils ?

Le concept, l'ambition, le karma

Ces trois éléments, ensemble, donnent une réponse tangible à la question « *Qu'est-ce que vous voulez jouer ?* » et permettent de faire émerger de la matière pour plusieurs séances.

Le concept correspond à la nature du groupe, ce qui le définit collectivement. Forment-ils le conseil d'une cité, un groupe de malfaiteurs qui se retrouvent vingt ans après un fiasco commun, des mercenaires escortant une caravane ? Ce concept est collectif, non individuel : cela ne pose aucun problème d'avoir un enfant dans un groupe de vétérans d'une guerre oubliée. Il suffit qu'il s'agisse par exemple du fils de l'un d'entre eux ou d'un individu rencontré depuis, voire d'un espion.

L'ambition est ce que les personnages veulent accomplir tous ensemble. S'ils ne sont pas tous de la même origine, c'est sans doute la raison pour laquelle ils se rassemblent. Cela peut être une aspiration simple ou épique, terre-à-terre ou surnaturelle. Peu importe. Ainsi, nos vétérans, que l'on appellera « Les vétérans de la péninsule », peuvent vouloir continuer la guerre par tous les moyens possibles, devenir assez riches pour s'acheter un bout de royaume, unir les tribus de la péninsule, retrouver leur ancien chef et lui faire payer sa trahison dans le sang, faire un rituel pour que leurs anciennes victimes puissent enfin trouver la paix, etc.

Changer le destin

Les joueurs peuvent modifier l'ambition de leur groupe, de même que leur accomplissement, mais ils doivent être tous d'accord et attendre la fin d'une séance justifiant un tel changement. Il en va de même pour un accomplissement qui ne ferait plus aucun sens et ne rapprocherait plus les personnages de leurs objectifs.

Le karma, lui, ne peut évoluer qu'une fois qu'il est atteint ou qu'il ne pourra plus jamais l'être.

L'ambition est ce qui va pousser les personnages en avant, mais aussi le liant entre les différentes aventures.

Le karma est ce que les joueurs voudraient que les personnages aient accompli ou deviennent d'ici la fin de la campagne. Rien ne garantit qu'ils y arrivent, et vous allez probablement vous faire un malin plaisir de mettre des obstacles sur leur route, mais cela reste l'issue la plus probable.

La campagne va sans doute consister à découvrir le chemin entre leur concept et leur karma, alors qu'ils essayaient au départ d'atteindre leur ambition. Ces deux derniers peuvent être une même et unique chose, mais nous vous conseillons plutôt de les différencier. Ainsi, nos vétérans qui voulaient continuer la guerre par tous les moyens peuvent devoir s'unir avec leurs anciens ennemis pour sauver la péninsule de l'invasion d'une armée d'hommes-dragons dont ils ont justement provoqué le retour.

Règle optionnelle : la coopération

Lorsque les membres du groupe travaillent en équipe et se font confiance, ils peuvent compenser les faiblesses les uns des autres et réaliser des prouesses. En revanche, si l'un d'entre eux se retourne contre les autres, cela peut facilement tourner à la catastrophe.

Pour représenter ceci, à chaque fois que les membres du groupe travaillent de concert et coopèrent (voir *Manuel des règles*, **chapitre 7** page 261), si l'action réussit, le personnage qui l'a effectuée est inspiré (voir *Manuel des règles*, **chapitre 3** page 76). Inversement, si au moins un membre s'oppose à la réussite du groupe, tous ceux qui participent perdent une éventuelle inspiration et le groupe subit un *désavantage* pour travailler ensemble.

De plus, vous pouvez choisir ensemble un accomplissement, c'est-à-dire quelque chose que votre groupe considère comme une étape significative vers la réalisation de son ambition. À la fin d'une séance, si toute la table (vous compris) pense qu'il est réalisé et que celui-ci les a vraiment rapproché de leur ambition, récompensez-les avec autant de points d'expérience que pour une rencontre difficile.

Ainsi, les vétérans de la péninsule cherchent à imposer de lourdes pertes à leur ancien ennemi.

Ressources

Le groupe possède également des moyens qui lui sont propres pour atteindre ses objectifs. Il peut s'agir de richesses accumulées, de soutiens qui se manifesteront dès sa formation ou de biens mobilisables auprès de sympathisants, etc. Pour définir ces avantages, on commence par un tour de table durant lequel chaque joueur donne une catégorie de ressources à laquelle la communauté à accès. Il peut s'agir, par exemple :

- de contacts : diplomatiques, familiaux, commerciaux ;
- de créatures fantastiques ;
- d'équipement : moyens de transport, objets magiques, stocks ;
- de richesses : ressources naturelles, terres, trésor ;
- d'une réputation ;
- de savoir-faire : artisanaux, technologiques, magiques ;
- de suivants : disciples, individus exceptionnels, populations, troupes.

On commence ensuite un autre tour de table. Chaque joueur décrit deux éléments tombant dans une des catégories évoquées. Éventuellement, il peut sacrifier un de ces deux éléments pour faire en sorte qu'une ressource déjà citée devienne encore plus exceptionnelle. Ainsi, si le groupe est conseillé par un vieux mage, un joueur pourra par exemple décider d'en faire un puissant archimage.

Certaines catégories peuvent donc ne pas compter de ressources à la fin de ce tour de table. Ce n'est pas grave. Toutefois, vous savez qu'elle peut intéresser vos joueurs : gardez-en une trace !

Voici une liste de ressources pour les vétérans de la péninsule (4 joueurs) :

- L'Épée du Tonnerre, arme magique de leur chef tombé lors de la guerre ;
- Une cinquantaine de camarades aguerris ;
- Zelia, une rebouteuse dont les galettes ont la réputation d'être magiques ;
- Un œuf de dragon sur le point d'éclore ;
- La sympathie de nombreux habitants ;
- Le respect de quelques officiers ennemis ;
- Une vieille tour de guet où se replier ;
- Un butin de guerre permettant de voir venir pour l'instant.

Problèmes

Le groupe possède des ressources qui n'appartiennent à aucun de ses membres, mais il est également confronté à quelques problèmes spécifiquement collectifs, qu'il s'agisse de risques, de menaces, ou de simples faiblesses. Ce sont autant de limites qu'il faudra dépasser.

Chaque joueur décrit l'un après l'autre un problème auquel est confronté le groupe.

Voici quelques problèmes correspondant à notre groupe de vétérans :

- L'Épée du Tonnerre est un fléau autant qu'une bénédiction ;
- Le dragon qui vient de naître est impossible à apprivoiser ;
- L'ennemi sait que ce sont eux qui ont provoqué l'invasion ;
- Des dissensions sont sur le point d'apparaître dans leurs rangs.

Rivaux

Enfin, vous allez définir des personnages ou des factions qui vont s'opposer au groupe. Bien sûr, rien n'est figé, et leurs relations pourront évoluer spectaculairement : un ennemi juré peut changer de priorité, voire devenir un allié, de nouvelles menaces peuvent apparaître, etc. Dans tous les cas, ces rivaux formeront l'essentiel de l'opposition des personnages : Némésis vouées à leur destruction totale, simples concurrents, ennemis tapis dans l'ombre ou déclarés, etc.



Croc le terrible a tout pour devenir le Némésis des héros.

Association de malfaiteurs

Vous craignez que les joueurs profitent de la création de groupe pour obtenir des avantages auxquels ils n'ont pas droit au premier niveau ? Par exemple en choisissant des ressources importantes et des problèmes anodins ? Ne vous inquiétez pas. Il y aura des déséquilibres, mais ce sont eux qui vont rendre l'ensemble intéressant. De plus, vous pourrez toujours mettre votre grain de sel et leurs problèmes, comme leurs rivaux, finiront par atteindre la même échelle que leurs ressources. Par exemple, les joueurs peuvent décider de contrôler une ville de taille importante, pensant se mettre à l'abri du besoin. Acceptez. Il suffit de vous demander qui peut avoir intérêt à placer un groupe si inexpérimenté à la tête d'une telle ville – et l'y imposer – pour que les idées de scénarios affluent. Si vous ajoutez les responsabilités d'un tel poste, surtout en cas d'invasion ou d'épidémie, vous aurez de quoi jouer pendant des semaines.

Enfin, n'oubliez pas que l'accomplissement, les ressources et les problèmes déterminent aussi en partie la façon dont le reste du monde voit le groupe.

Choisissez ensemble un rival principal et un ou deux rivaux de second ordre.

Les vétérans de la péninsule pourraient avoir les rivaux suivants :

- L'armée d'hommes-dragons ;
- Le chef de l'armée adverse ;
- Kelbroke, le fils de l'un d'entre eux.

Quelques idées de campagne

Pour vous servir d'inspiration sur notre méthode, voici six exemples de fils rouges. Vous en trouverez quelques autres dans le reste de ce chapitre.

Avant-poste. Les personnages sont chargés d'ouvrir un comptoir commercial sur un nouveau continent. Mais, suite à un coup d'État dans le pays, ils doivent passer des mois coupés du reste du monde, ne pouvant compter que sur les ressources locales. Vont-ils intervenir dans la guerre entre les tribus autochtones ? Exploreront-ils les terres environnantes ? Comment vont-ils réagir face à leurs anciens dirigeants, aujourd'hui réfugiés ? Et une fois que le contact sera rétabli et que les bateaux reviendront ? Qui débarquera ? Avec quelles exigences ?

Chasseurs de monstres. Les personnages sont recrutés par un vieux noble excentrique afin de l'aider à traquer puis à tuer ou à capturer des monstres de plus en plus terrifiants. Ils doivent planifier l'expédition jusqu'aux tréfonds des nations où se situent ces créatures, les trouver, parfois descendre jusque dans leur tanière, les combattre et laisser le commanditaire leur porter le coup final en toute sécurité.

La cité oubliée. Un tremblement de terre a ouvert un passage vers une cité naine dont la localisation avait été perdue. Attirés par de potentiels pillages et leurs rêves de gloire, des dizaines d'aventuriers se sont précipités vers cette dernière, formant un véritable petit village en bordure de celle-ci et sur ses premiers niveaux. Tout reste à explorer et comprendre, notamment le mystère de sa disparition. Pourquoi les habitants ont-ils scellé la cité, se condamnant à mort ? Quelles sont les étranges affaires qui semblent animer les nuits du camp ? Comment les nains acceptent-ils ce nouveau saccage d'une de leurs cités légendaires ?

La guerre du trône n'aura pas lieu. Les personnages viennent d'une maison noble qui veut conquérir le pouvoir royal après que son chef ait été injustement exécuté. Toutefois, le fils du seigneur, ivre de vengeance, réveille un mal bien plus ancien. Il va falloir choisir entre survie, vengeance, loyauté, ambition et justice.

La guilde des malfaiteurs extraordinaires. Les personnages formaient un groupe de cambrioleurs. Ils se sont séparés il y a une vingtaine d'années suite à un fiasco retentissant dans un temple du dieu du temps. Ils ont été convoqués par le dernier membre de leur groupe, aujourd'hui devenu officier de la guilde des voleurs. Celui-ci est retrouvé mort à leur arrivée. Ils vont devoir comprendre ce qu'il s'est passé à l'époque et pourquoi cela refait surface aujourd'hui pour avoir une chance de s'en sortir vivants.

Les nettoyeurs. Les personnages sont recrutés pour explorer la nécropole et abattre le dragon qui s'y terre. Dans quelques jours, le prince local doit y mener une expédition en grande pompe et en retirer tout le mérite. Mais avec la fâcheuse manie qu'ont les morts de se relever dans ce coin, comment s'assurer que tout ce que les PJ auront tué sera encore mort lors de l'arrivée du noble ? Qu'en pensent les autres habitants des souterrains ?

Entre les aventures

Les pauses entre deux aventures sont bien plus que des temps morts durant lesquels les PJ se reposent et les joueurs attendent avec impatience la prochaine partie que vous concoctez avec délectation. C'est l'occasion pour vous de cimenter les briques de votre campagne et

de mettre vos notes à jour et, pour les joueurs, de développer les activités personnelles des PJ et la poursuite de leurs objectifs individuels.

Les devoirs du MJ

Faire vivre votre campagne, faire ressentir aux joueurs que leurs personnages évoluent dans un monde vivant, nécessitent une certaine constance. Les conseils qui suivent vont vous y aider.

Gardez par écrit un maximum des éléments de votre campagne. Vous aurez toujours besoin de vous remémorer certains détails ou d'en rappeler à vos joueurs.

Carnet de route

Décrivez les différents arcs narratifs de votre campagne, ceux qui sont terminés, ceux en cours, ceux que vous prévoyez. Notez vos idées à approfondir plus tard. Tenez un calendrier et notez-y les événements importants. Vous pourrez indiquer aux joueurs le passage du temps et des saisons, les festivités, ce qui se passe autour d'eux dans le cours de la campagne.

Gardez un résumé des sessions de jeu et du déroulement des aventures, ce que les PJ ont réussi ou raté, les détails qui peuvent avoir des développements futurs.

Personnages Joueurs

Pour chaque PJ, tenez à jour les informations essentielles : historique, objectifs, alignement, niveau global, classes et niveau dans chacune d'entre elles, religion, patrimoine, quêtes dans lesquelles il s'est engagé, activités lors des périodes de relâche.

Personnages Non Joueurs

Conservez une fiche d'information pour chaque PNJ avec lequel les PJ sont amenés à interagir plus d'une fois. Vous consignerez non seulement son nom, ses caractéristiques, ses possessions, son statut, mais également des notes d'interprétation (personnalité, attitude envers les PJ, type de voix), l'endroit où il vit, ses secrets et implications dans les événements et groupes de personnes qui peuvent affecter les PJ.

Autres documents

En général, rassemblez tout ce que vous produisez dans un dossier afin d'y avoir accès dès que vous en avez besoin. Rangez-y une copie de tous les documents que vous préparez pour donner aux joueurs, les monstres, les objets magiques, les sorts, les pièges – ou leurs variantes – que vous créez, les cartes, les plans, les rencontres que vous préparez, etc.

Périodes de relâche

Le *Manuel des règles,* page 280, décrit différentes activités auxquelles les PJ peuvent consacrer leurs moments de répit. Les possibilités sont beaucoup plus nombreuses.

Au contraire des aventures collaboratives, ces activités sont plutôt individuelles, dans l'optique de développement personnel du PJ, même si plusieurs PJ peuvent s'aider pour certaines tâches, comme la recherche d'informations sur un sujet précis ou la gestion d'un commerce. Il est plus aisé de communiquer avec chaque joueur séparément pour convenir de ce que son personnage fait durant une période de relâche particulière. Gérer ces moments par téléphone ou e-mail évite de prendre du temps sur les parties à la table de jeu.

Vous trouverez ci-dessous des points importants dont il faut tenir compte si vous créez de nouvelles activités, des exemples et précisions que nous avons classés en trois grandes catégories ainsi que quelques événements qui peuvent survenir selon les activités dans lesquelles un personnage est engagé.

Créer de nouvelles activités

Si vous décidez de créer, pour un joueur, une nouvelle activité qu'il peut pratiquer pendant les moments de répit, gardez à l'esprit que :

- Celle-ci ne doit jamais permettre au PJ d'obtenir plus facilement des bénéfices que s'il partait à l'aventure. De plus, ce genre d'activité se doit d'être extraordinairement plus coûteuse en temps et en or.
- Les activités poussant le PJ vers de nouvelles aventures en lui faisant dépenser ses trésors durement acquis ou en vous donnant l'opportunité de planter les graines d'aventures futures sont souhaitables.
- Si l'activité peut être fractionnée en plusieurs phases réparties entre les moments de répit du PJ, prenez note de la progression de ce dernier dans celle-ci.
- Si le personnage doit réussir des tests concernant l'activité et que celle-ci correspond à sa classe ou à une compétence qu'il maîtrise, vous pouvez lui accorder des bonus aux tests à effectuer.
- Si l'activité peut avoir des résultats aléatoires, n'hésitez pas à créer une table dédiée répertoriant les résultats possibles.

Développement personnel

Ces activités concernent directement les capacités personnelles du PJ. La plupart de ces activités sont des variantes, ou des options, soumises à votre appréciation et votre accord avant que les PJ ne puissent les utiliser.

Gain de niveau

Alors que le gain d'un niveau se fait, normalement, de manière automatique, dès que le PJ a accumulé assez de points d'expérience, vous pouvez décider que les choses se passent différemment.

Variante : l'entraînement de progression

Lorsque le personnage atteint le total de points d'expérience voulu, il doit consacrer, durant un moment de répit, un temps égal à : Niveau à atteindre × 2 jours et payer des frais égaux à : Niveau à atteindre × 5 po.

> ***Exemple :*** *un guerrier de niveau 3 voulant passer au 4e niveau devra s'entraîner 8 jours et payer un coût de formation de 20 po.*

Variante : l'entraînement de multiclassage

Avec cette variante, on considère que la nécessité d'apprendre les bases d'une nouvelle classe rend plus compliqué l'accès au multiclassage. Un personnage qui a atteint le nombre de points d'expériences voulus pour gagner un niveau et qui désire prendre un premier niveau dans une autre classe doit passer deux mois à en apprendre les base et payer un coût de formation de 200 po.

Variantes : Voies inhabituelles de gain de niveau

Outre les variantes exposées plus haut, vous pouvez décider que le gain de certains niveaux dans une classe ou le gain d'un premier niveau de classe lors d'un multiclassage peut ou doit se dérouler de manière spécifique selon la classe dans laquelle le personnage progresse.

Dans le cas où vous imposez une certaine méthode pour la progression, le PJ ne pourra gagner son niveau que lorsqu'il aura réuni les conditions nécessaires.

Dans le cas où vous estimez que la méthode est optionnelle, le respect de celle-ci par le personnage devrait lui apporter un bénéfice, par exemple être inspiré au début de chaque jour suivant pendant une semaine.

Voici quelques exemples :

- Défier un PNJ de la même classe et de niveau supérieur.
- Accomplir une épreuve de survie dans un milieu naturel hostile.
- Dérober un objet dans une bâtisse gardée.
- Accomplir un rituel particulier.
- Enlever une cible désignée par le maître du PJ.
- Faire un pèlerinage.
- Trouver une composante de sort rare.
- Faire un voyage spirituel initiatique sous psychotropes.
- Déchiffrer un parchemin écrit dans une langue perdue.
- Produire une œuvre artistique.
- Traverser une grotte obscure qui exacerbe les terreurs intimes de ceux qui y pénètrent et leur donne corps.
- Tromper ou séduire un type précis de personne.
- Contacter un démon, un ange ou une autre entité.

Repentir

Le PJ peut subitement se rendre compte qu'il se fourvoie dans sa vision du monde et son attitude envers les autres. Il peut consacrer du temps et de l'argent pour entamer une révolution intérieure. La lecture d'ouvrages philosophiques et la recherche de la compagnie de sages avec qui parler peuvent amener à voir le monde selon un autre angle de vue et à une introspection profonde.

Option : Modification de l'alignement

En consacrant 30 jours et 1 000 po à la lecture, à la rencontre d'autorités morales et spirituelles et à une réflexion intense sur ses actions passées, le personnage peut changer l'une des composantes de son alignement d'un cran. Par exemple : un personnage Neutre Bon peut changer son alignement en Neutre, en Loyal Bon ou en Chaotique Bon.

Le personnage perd le bénéfice de toute aptitude ou capacité dont son ancien alignement était un prérequis et gagne le bénéfice de celles auxquelles il a accès et dont son nouvel alignement est un prérequis.

Recherches pour trouver un sort

Vous pouvez autoriser un lanceur de sorts qui prépare ses sorts à mener des recherches pour trouver un sort spécifique qu'il pourrait lancer mais qu'il n'a pas encore dans son grimoire. Les sorts de niveau 9 ne peuvent jamais être trouvés de cette manière.

Dans ce cas, la recherche se passe comme pour l'**Option : Recherche d'un objet magique** décrite plus loin dans ce chapitre.

Réapprentissage

Personne n'est à l'abri de faire de mauvais choix et les joueurs, pour leurs PJ, n'y échappent pas. Les règles de réapprentissage permettent de remédier, dans une certaine mesure, à ces déconvenues et peuvent éviter à un

Recherches pour trouver un sort

Niveau du sort	1	2	3	4	5	6	7	8
Temps	2 jours	5 jours	9 jours	14 jours	20 jours	30 jours	60 jours	120 jours
Coût	200 po	500 po	900 po	1400 po	2000 po	3000 po	6000 po	12000 po

Recherche d'objet magique à acheter

	Rareté de l'objet			
Rareté de l'objet recherché	Commun	Peu commun	Rare	Très rare
Temps d'investigations	5 jours	10 jours	25 jours	120 jours
Coût d'investigations	250 po	1 000 po	5 000 po	25 000 po
DD du test d'Intelligence (Investigation)	15	20	25	30
Prix d'achat si un vendeur est trouvé	200 po	1 000 po	10 000 po	100 000 po

joueur de se lasser d'un personnage qui ne correspond pas à ce qu'il attendait ou qui se retrouve avec des capacités qui lui semblent inutiles.

Toutes les règles de réapprentissage sont des règles optionnelles et indépendantes les unes des autres dont chacune nécessite votre accord formel avant que les joueurs puissent l'utiliser.

Les temps et coûts donnés sont indicatifs. Si vous utilisez ces règles, adaptez-les aux besoins de votre campagne.

Sort connu

Cette règle optionnelle permet à un personnage de changer l'un de ses sorts connus par un autre.

Option : Réapprentissage de sort

Un personnage faisant partie d'une classe utilisant la connaissance des sorts, peut choisir un sort connu, d'un niveau strictement inférieur au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer, et le remplacer par un sort, auquel il a accès, de même niveau et issu de la même liste que le sort remplacé.

Le temps et l'argent nécessaires au réapprentissage dépendent du niveau du sort remplacé.

Don

Si vous utilisez la règle optionnelle des dons du *Manuel des règles,* page 245, vous pouvez aussi utiliser l'option de réapprentissage de don.

Option : Réapprentissage de don

Le personnage peut consacrer 30 jours et payer un coût de 1000 po pour abandonner un don qu'il connaît et en prendre un nouveau.

Pour prendre le nouveau don, le personnage doit remplir au préalable toutes les conditions nécessaires. Le nouveau don ne peut pas être un don que le personnage possède déjà sauf si la règle de fonctionnement du don précise le contraire.

Caractéristique

Option : Réentrainement de caractéristique

Cette option ne peut jamais permettre de réduire une caractéristique en dessous de 10 ni d'en augmenter une au delà de 16.

Un personnage autorisé à utiliser cette option peut diminuer d'un point l'une de ses caractéristiques pour en augmenter une autre d'un point. Il doit consacrer 100 jours et 1 000 po à des exercices mentaux ou physiques à cet effet.

Archétype

Option : Réapprentissage d'archétype

Cette option permet à un personnage d'abandonner, dans l'une de ses classes, l'archétype qu'il avait adopté pour en choisir un autre. Il doit consacrer une année et 10 000 po à l'entraînement, suite à quoi il perd toutes les capacités correspondant à son ancien archétype et acquiert celles correspondant au nouveau.

Classe

Option : Réapprentissage d'un niveau de classe

Un personnage que vous autorisez à utiliser cette option peut s'entraîner durant six mois et payer un montant de 5 000 po de frais pour perdre un niveau dans sa (ou l'une de ses) classe(s) et gagner un niveau dans une autre. Il perd toutes les capacités, sorts, points de vie, compétences etc. qu'il avait obtenus avec le niveau retiré et obtient ceux correspondants au niveau qu'il gagne (voir le multiclassage dans le *Manuel des règles,* page 242).

Matériel

Cette partie rassemble quelques activités qu'un PJ peut mener pour accroître son patrimoine matériel.

Recherches d'objet magique à acheter

Option : Recherche d'un objet magique

Vous pouvez autoriser un PJ à mener des recherches pour trouver un objet magique spécifique commun, peu commun, rare ou très rare. Les objets légendaires ne peuvent jamais être trouvés de cette manière.

Le personnage doit d'abord déterminer différents lieux où il pourrait trouver l'objet, une personne capable qui en aurait fabriqué ou des informations. Il doit ensuite se rendre dans chacun et mener des investigations, engager des bardes pour lui conter des légendes, payer des accès à des bibliothèques, acheter des renseignements,



Des héros qui ont réussi peuvent aussi devenir des seigneurs et des bâtisseurs.

embaucher des limiers et verser des pots-de-vin. Cela doit constituer une aventure en soi.

Non seulement ces recherches peuvent s'avérer infructueuses, mais elles sont extrêmement coûteuses en temps et en monnaie. Le temps et l'argent que le personnage devra leur consacrer dépend de la rareté de l'objet.

Au terme de la durée indiquée dans la table, un test d'Intelligence (Investigation), contre un DD dépendant lui aussi de la rareté de l'objet, indiquera la réussite ou l'échec de la recherche. Si le test est un échec, le PJ peut persister pour le même temps et dépenser la même somme et aura droit à un test à la fin de la période contre un DD diminué de 2. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il réussisse ou abandonne. S'il réussit, il trouvera un vendeur de l'objet en question et devra l'acheter au prix annoncé. Si les investigations sont interrompues (par un départ en aventure ou un autre événement poussant le PJ à quitter le secteur pendant plus de quelques jours), le temps et l'argent investis sont perdus.

> ***Exemple :*** *Un PJ cherche un parchemin de sort de* fabrication *(niveau 4, rare). Il trouve l'emplacement d'une ville qui est réputée abriter un collège de magie spécialisée en transmutation. Une fois sur place, il passera 25 jours d'investigations et dépensera 5 000 po. Il a alors droit à un test d'Intelligence (Investigation) contre un DD de 25. S'il échoue, il peut rester sur place 25 jours de plus et dépenser à nouveau 5 000 po pour avoir droit à un nouveau test contre un DD de 23 (DD précédent moins 2). S'il échoue à nouveau et persiste, le prochain DD sera de 21. S'il réussit finalement à le trouver, il devra acheter le parchemin au tarif de 10 000 po.*

Constructions, repaires et commerces

Les aventuriers, au fil du temps, acquièrent, conquièrent ou reçoivent une propriété. Ils font dès lors face à leurs responsabilités de propriétaires terriens et peuvent mettre à profit leurs moments de répit pour la construction ou la gestion de leur domaine.

Les façons dont un PJ entre en possession d'un terrain sont nombreuses. Le personnage peut le recevoir en héritage, se le voir attribué par charte royale, l'obtenir en concession, ou il peut également acheter ou obtenir d'une autre manière un acte de propriété.

Les propriétés à vendre sont rares, mais si les PJ peuvent en trouver, leurs prix varient énormément en fonction de l'endroit où elles se trouvent.

Un terrain nu dans un secteur en guerre ou infesté de monstres sera quasiment donné, mais personne n'acceptera de venir y travailler tant que la région ne sera pas sécurisée, et il faudra tenir compte de l'éloignement de la civilisation pour les coûts d'escorte des convois, de transport des personnes et des fournitures. Des terres fertiles et boisées en milieu rural comportant des points d'eau (rivière ou sources) et s'étendant sur plusieurs kilomètres coûteront de 1 000 à 5 000 po en fonction de la proximité de villes ou de routes commerciales. Un petit terrain à bâtir en périphérie d'une grande ville coûtera également plusieurs milliers de po. Si le terrain est construit, il faudra ajouter au prix du terrain un montant au moins égal à 2 fois le coût de construction des immeubles présents (voir la table ci-dessous).

Une fois la propriété acquise, le PJ doit trouver les fournitures et le personnel nécessaires à la construction éventuelle puis à l'entretien de celle-ci. Les coûts donnés ci-dessous incluent un prix moyen des fourni-

Bâtisse	Coût de construction	Temps de construction	Coût quotidien d'entretien	Personnel qualifié	Personnel non qualifié
Pavillon en campagne	2 000 po	80 jours	5 pa	1	0
Maison de ville	10 000 po	360 jours	1 po	0	1
Manoir	25 000 po	450 jours	10 po	3	15
Ferme (moyenne)	10 000 po	360 jours	5 pa	1	2
Auberge en campagne	15 000 po	540 jours	10 po	5	10
Taverne en ville	15 000 po	360 jours	5 po	1	5
Échoppe en ville (petite)	5 000 po	180 jours	2 po	1	0
Monastère	50 000 po	1200 jours	20 po	5	25
Maison de guilde (petite)	5 000 po	180 jours	5 po	5	3
Fortin et garnison	50 000 po	1200 jours	100 po	60	30
Temple	50 000 po	1200 jours	20 po	8	10
Comptoir commercial	5000 po	180 jours	10 po	4	2
Château	50 000 po	1200 jours	100 po	30	80
Palais	500 000 po	3600 jours	400 po	200	100

tures et de la main d'œuvre, déduction faite des recettes qu'une activité minimale peut produire (ventes de produits et services pour une ferme, une auberge, une taverne, une échoppe ou un comptoir commercial, collecte de cotisations pour une guilde, donations pour un temple, taxes perçues pour un château ou un palais). La colonne des coûts quotidiens d'entretien donne un coût qui vient s'ajouter aux dépenses habituelles de train de vie du personnage (voir *Manuel des règles*, **Entre les aventures**, page 278).

Lors d'une construction, chaque jour que le PJ passe à superviser la construction diminue le temps de construction de 3 jours.

Lorsque le PJ, lors de ses moments de répit, vit dans une demeure qu'il possède, la moitié des dépenses quotidiennes correspondant à son train de vie viennent en déduction du coût d'entretien de sa propriété.

Lorsqu'un PJ s'absente pour partir en aventure ou voyager, il doit prévoir de laisser assez d'argent pour couvrir les coûts d'entretien à un avoué qui prend une commission égale à 10 % de la somme. S'il s'absente plus longuement que le temps couvert par la somme qu'il a laissé, le coût en sus est dû à ses employés et fournisseurs. Ceux-ci ont une attitude un cran moins amicale envers lui jusqu'à ce qu'ils soient payés régulièrement pour l'équivalent de deux fois la dette. Si le PJ ne paye pas ses dettes immédiatement ou s'il s'est absenté deux fois plus longuement que la période couverte par la somme qu'il avait laissé, ses employés partent ou ont déjà démissionné et la propriété se délabre ou est saisie par les créanciers.

Gérer son affaire

Chaque jour qu'un PJ passe à s'occuper personnellement de son commerce (magasin, échoppe, taverne, auberge…), les recettes couvrent les coûts d'entretien.

Les aventuriers n'ont, en général, pas la fibre commerçante et sont plus doués avec une dague ou un bâton magique en main qu'avec un boulier. Vous pouvez cependant permettre à un PJ de travailler activement à développer son affaire, trouver des fournisseurs moins chers, un gérant, de bons vendeurs afin qu'elle rapporte quelques petits bénéfices. Rappelons ici que les commerces florissants attirent l'attention, les jalousies et les convoitises.

Vente d'objets magiques

Les objets légendaires n'entrent pas dans la catégorie des objets magiques qui peuvent être vendus durant un temps de répit, leur détention et leur cession éventuelle impliquant un grand pouvoir, ceci constitue une aventure en soi.

Le prix de base des autres objets est fonction de leur rareté.

Un aventurier cherchant à vendre un objet magique commun, peu commun, rare ou très rare, doit passer un certain temps, dépendant du prix qu'il en demande, à rechercher un client dans une grande ville ou un autre endroit où l'on peut trouver des personnes ayant le désir et les fonds nécessaires à l'achat.

Lorsqu'il a trouvé un acheteur, le PJ peut tenter de négocier le prix de vente à la hausse. Un test réussit de Charisme (Persuasion) contre un DD de 20 permet d'obtenir 10 % de plus que le prix demandé.

Vous choisissez le type d'acheteur, du notable local au baron de la pègre, il passera souvent par des intermédiaires pour l'achat.

La vente d'un objet magique peut entraîner des péripéties ou même une aventure. Par exemple, l'objet vendu par le PJ sert à commettre un forfait et le PJ est tenu pour responsable ou l'objet cesse subitement de fonctionner et l'acheteur demande des comptes.

Social

Toutes les interactions d'un PJ dans sa vie sociale entrent dans cette catégorie. Développer un réseau, rencontrer des organisations, nouer des relations, s'occuper des autres, séduire, se divertir en font partie.

Recherche de capitaux

Diverses raisons vont pousser les PJ à trouver des fonds. Que ce soit un partenaire financier ou un associé pour monter une affaire ou créer une organisation, un seigneur qui aiderait à payer la construction d'un fortin pour installer une garnison dans une région peu sûre,

Vente d'objets magiques

Prix demandé	Rareté de l'objet			
	Commun	Peu commun	Rare	Très rare
Prix de base /10	1 jour	2 jours	4 jours	8 jours
Prix de base /4	2 jours	4 jours	8 jours	16 jours
Prix de base /2	4 jours	8 jours	16 jours	32 jours
Prix de base	8 jours	16 jours	32 jours	64 jours
Pour information : Prix de base	100 po	500 po	5 000 po	50 000 po

FESTOYER

D100 + niveau + mod. Charisme	Résultat
5 ou moins	Le PJ se réveille dans une ruelle sombre, couvert d'un sang qui n'est pas le sien, il ne se souvient pas des dernières heures. Un cadavre gît non loin.
6-10	Le PJ se réveille dans un endroit inconnu sans savoir comment il y est arrivé, sa bourse a disparu.
11-15	Le PJ a été arrêté pour trouble à l'ordre public et résistance aux forces de l'ordre, il est emprisonné pour 2 jours et doit payer une amende de 20 po pour éviter 4 jours de geôle supplémentaires.
16-20	Le PJ a été arrêté pour trouble à l'ordre public et doit payer une amende de 10 po pour éviter 48 heures de prison.
21-25	Le PJ s'est attiré les foudres de membres d'une organisation ou d'une personne haut placée.
26-30	Le PJ a été pris dans une rixe de comptoir. Les autorités le recherchent pour *« lui poser quelques questions »*.
31-35	Une personne riche et disgracieuse est tombée sous le charme du PJ. Il décide s'il donne suite ou repousse ses avances au risque de la rendre inamicale.
36-40	Le PJ a perdu 1d6 po au jeu.
41-45	Le PJ s'est engagé dans une relation sans lendemain avec une personne mariée à un notable local.
56-50	Le PJ a gagné 1d6 × 5 po dans un tripot, il a pu partir mais il est désormais *persona non grata* dans les salles de jeu des bas quartiers.
51-55	Le PJ s'est fait un nouveau contact parmi les noctambules des bas quartiers locaux.
56-60	Le PJ s'est fait un nouveau contact, à un bas échelon de l'administration, des forces de l'ordre ou d'une organisation.
61-65	Le PJ a trouvé un objet qu'il peut revendre 1d6 po mais ayant une valeur sentimentale pour un(e) bourgeois(e) local(e).
66-70	Le PJ a gagné 1d6 × 10 po au jeu.
71-75	Le PJ a sauvé une prostituée menacée par une petite frappe. Il sera toujours le bienvenu dans le lupanar où elle officie, quelle qu'en soit la raison.
76-80	Le PJ a séduit un(e) notable de la ville.
81-85	Le PJ a gagné 1d6 × 50 po à une table de jeu réputée, il devient une petite célébrité locale pour quelques semaines.
86-90	Le PJ s'est fait un nouveau contact, membre moyen d'une organisation ou de l'administration locale, prêt à l'aider si le besoin s'en fait sentir.
91-95	Les excès du PJ ont attiré l'attention d'un dieu chaotique, il gagnera de l'inspiration 1d4 fois durant la semaine suivante à des moments choisis par le MJ.
96 et plus	Le PJ s'est fait un(e) ami(e) prêt à l'épauler, ce peut être une personne haut placée, un noble ou quelqu'un désirant entrer à sa suite.

un mécène intéressé par l'objet leur prochaine aventure, ils devront le trouver et le convaincre.

Des tests d'Intelligence (Investigation) et de Charisme (Persuasion) seront nécessaires contre des DD variables en fonction des personnes à rencontrer et de la somme demandée.

Souvenez-vous qu'un investisseur attendra toujours des résultats et que, s'il confie de l'argent à un aventurier, il aura les moyens de lui causer de graves ennuis s'il ne les obtient pas.

Festoyer

Ceci est sans doute la meilleure manière pour un aventurier de dépenser outrageusement et rapidement l'or amassé au péril de sa vie. Repas gargantuesques, pugilats idiots, salles de jeu obscures, maisons de plaisir, canulars absurdes, tournée des gargotes des bas quartiers, tout est bon pour s'encanailler, s'attirer des ennuis et évacuer le stress des donjons et du champ de bataille. Chaque jour que le personnage passe à festoyer, ses dépenses quotidiennes sont équivalentes à celles d'un train de vie riche (voir *Manuel des règles*, **Entre les aventures**, page 278).

Les noceurs font souvent face à des situations insolites et imprévisibles, à la fin d'une telle période de débauche de 3 jours ou plus, le joueur fait un jet de pourcentage auquel il ajoute le niveau de son personnage et son modificateur de charisme.

N'hésitez pas à créer différentes tables adaptées aux villes dans lesquelles les personnages peuvent se livrer à ces loisirs.

Répandre des rumeurs

Un personnage peut tenter de faire courir un bruit ou d'influencer l'attitude générale d'une communauté envers une personne ou un groupe de personnes. Plus

la communauté est grande, plus le temps et le nombre de personnes à envoyer dans les tavernes et autres lieux publics pour répandre la rumeur sont importants. Il faut compter 1 jour et 5 pa de frais par jour par tranche de 100 personnes dans la communauté. Par exemple, tenter de répandre une rumeur dans une communauté de 1000 personnes prendra 10 jours et 50 po. L'activité doit être ininterrompue.

Au terme de la période, le personnage peut faire un test de charisme (Persuasion) ou Charisme (Supercherie) contre un DD indiqué dans la table suivante.

DD	Faire croire à un fait	Modifier l'attitude envers
15	Vraisemblable	Une personne peu connue, un groupe inconnu
20	Inhabituel	Une personne généralement connue du public, un groupe peu connu
25	Incroyable	Un notable, un groupe généralement connu du public
30	Aberrant	Un groupe très et actif dans la communauté

Si le test est réussi, la rumeur se répand. S'il s'agissait de faire croire à un fait, il est, en général considéré comme véridique par la population. Dans le second cas, l'attitude des membres de la communauté, qui n'ont pas de rapports habituels avec la personne ou le groupe visé est un cran plus amicale ou plus hostile (en fonction du résultat attendu) envers eux jusqu'à l'extinction de la rumeur.

Entretenir ou laver sa réputation

Vous pouvez autoriser un joueur à utiliser les règles sur les rumeurs ci-dessus pour tenter d'influencer l'attitude d'une communauté envers son personnage ou son groupe.

Soigner autrui

Le PJ peut aider un autre PJ qui récupère (voir le *Manuel des règles,* **Entre les aventures**, page 278). Le PJ qui récupère obtient l'*avantage* sur son jet de sauvegarde de Constitution au bout des 3 jours et, en cas de réussite, peut choisir de prendre les 2 bénéfices ou 2 fois le premier.

Accomplir des rites sacrés

Un PJ qui passe au moins 7 jours en recueillement et prières dans un lieu consacré à un dieu qu'il vénère gagne de l'inspiration (voir le *Manuel des règles*, **chapitre 3**, page 76) chaque matin durant les 1d10 jours suivants.

Entretenir sa suite

Le PJ peut, entre deux aventures, chercher des personnes pour l'assister ou le servir. Le temps et l'argent nécessaires dépendront de la qualité des personnes recherchées. Les trouver et les convaincre demandera des test d'Intelligence (Investigation) et de Charisme (Persuasion).

Chaque cas étant particulier, les conditions sont à votre entière discrétion.

- Gestionnaires, gérants, homme de confiance, gouvernante : Ce sont des personnes qui peuvent assister le PJ et même gérer ses affaires pour lui. En général, les économies qu'ils génèrent payent largement leur salaire éventuel. Selon leur compétence, ils peuvent même faire prospérer les affaires du PJ et lui rapporter des bénéfices.
- Garnison : Le PJ peut désirer entretenir une troupe pour son usage personnel, pour un suzerain ou pour assurer la sécurité d'un territoire.
- Serviteurs, employés : Cette catégorie de personnes va du petit personnel au secrétaire particulier en passant par les valets et femmes de chambre.
- Suivants : En général, ce sont des personnes qui sont redevables au PJ ou veulent apprendre de lui et qui l'accompagnent tant qu'il les y autorise. En général, le PJ paye pour leurs besoins quotidiens.
- Compagnons : Ces personnes ont décidé de suivre le PJ car elles l'admirent ou lui ont prêté allégeance, elles sont indépendantes financièrement et assument elles-mêmes leur train de vie. Si elles participent aux aventures, elles prennent leur part d'expérience comme un membre du groupe. Elles attendent aussi d'obtenir une part des butins, même si elles n'exigent pas une part équitable.

Imaginer un cadre de campagne

Une campagne de ***Héros & Dragons*** se déroule dans un univers fictif. Au sein de cet univers, la campagne explore un sous-ensemble bien précis qui peut, selon les cas, être très étendu (un continent, une planète, voire plusieurs plans d'existence, etc.) ou plutôt réduit (une cité, une vallée perdue, une forteresse, une région isolée d'un demi-plan, etc.). Ce sous-ensemble est appelé le **cadre de campagne**.

Si vous menez une campagne publiée ou créez une campagne maison dans un univers existant, il y a fort à parier que vous disposez d'une quantité de matériel non négligeable pour décrire cet univers et/ou le cadre de campagne que vous avez choisi. Il existe des dizaines d'univers d'*heroic-fantasy* utilisables avec ***Héros & Dragons***, des plus classiques aux plus originaux. Ce livre vous propose **Alarian**, page 206. En outre, *Les Cinq*

Règle optionnelle : La réputation

Il est rare qu'un PJ sortant de l'ordinaire, aventurier de haut niveau et ayant pu participer à des événements de grande ampleur, reste complètement inconnu de tous. Cette règle permet de déterminer si une personne qui rencontre le PJ a pu entendre parler de lui. La réputation n'est pas spécifiquement bonne ou mauvaise, si l'on a entendu parler du PJ c'est pour ce qu'il est supposé avoir accompli ou pour sa personnalité. Un PJ réputé pour être un combattant impitoyable répondant à la moindre provocation et ne laissant aucun adversaire en vie sera admiré par certains et haït par d'autres.

Valeur de base de réputation : niveau de classe le plus haut du PJ + modificateur de charisme + 1 point par **marque de prestige** reçue (données à la discrétion du MJ).

Par exemple, un personnage magicien niveau 5 et guerrier niveau 2 ayant un charisme de 15 et ayant reçu une marque de prestige aura une réputation de base de 8 (5 pour son niveau de magicien, 2 pour son bonus de charisme et 1 pour sa marque de prestige).

Bonus temporaire de réputation :

Ce bonus dépend des événements récents et connus du public dans lesquels le PJ a pris une part active (sauver le monde ou détruire une ville sans que personne ne le sache n'influe pas sur la réputation). Il diminue de 2 points par semaine.

Événements dans lesquels le PJ a été impliqué	Répercussions locales	Répercussions régionales	Répercussions nationales	Répercussions mondiales
Bonus	5	10	15	20

Un nouvel exploit ne peut amener le bonus temporaire qu'au niveau indiqué dans la table.

Par exemple, un personnage qui a un bonus temporaire égal à 13 et qui participe à un événement aux répercussions locales restera à 13. Si son bonus actuel avait été de 3, il serait passé à 5.

Malus circonstanciel de réputation :

Selon le lieu où se trouve le PJ, sa valeur de réputation subit un malus :

Le PJ est	Malus à la réputation
Hors d'une localité où il réside habituellement/où il a pris part à des événements connus	5
Hors d'une région où il réside habituellement/où il a pris part à des événements connus	10
Hors d'un pays où il réside habituellement/où il a pris part à des événements connus	15
Hors d'un monde ou d'un plan où il réside habituellement/où il a pris part à des événements connus	20

Lorsque le PJ est confronté à un PNJ, et si celui-ci a un moyen de le reconnaître (il a donné son nom, porte un objet unique ou un autre signe particulier distinctif connu), ajoutez la réputation modifiée actuelle du personnage au modificateur d'intelligence du PNJ et consultez la table suivante :

Réputation du PJ + modificateur d'intelligence du PNJ	Informations connues
Moins de 10	aucune
10-14	Le PNJ a vaguement entendu parler du PJ sans précisions
15-19	Le PNJ connaît l'événement le plus important auquel le PJ a participé
20-24	Le PNJ a entendu parler du personnage et de l'un des traits de sa personnalité (déformé et exagéré)
25-29	Le PNJ connaît quelques faits marquants de l'histoire du PJ et a une idée générale de sa personnalité.
30-34	Le PNJ connaît une grande partie des informations qui peuvent être connues du public sur le PJ.
35-39	Le PNJ connaît presque toutes les informations qui peuvent être connues du public sur le PJ, il a des dates, des faits précis etc.
40 et plus	Le PNJ s'est intéressé au PJ, connaît toutes les informations publiques et même certaines informations confidentielles.

Si un PNJ mène une enquête approfondie sur un PJ, substituez le résultat d'un test d'Intelligence (Investigation) à son modificateur d'intelligence pour consulter la table.


La magie est une composante fondamentale de tout univers med-fan.

royaumes, un autre livre de la gamme officielle, vous propose un univers plus réaliste, plus humano-centré et où le fantastique est plus rare et mystérieux. Mais tôt ou tard, vous aurez sans doute envie de faire évoluer les PJ dans un cadre (voire dans un univers) que vous aurez créé. Voici quelques pistes et conseils pour personnaliser cet univers.

Personnaliser votre univers

L'*heroic-fantasy* s'appuie le plus souvent sur quelques principes communs à de nombreux univers. En voici un court résumé, avec quelques variations possibles.

Magie

L'un des premiers postulats de ***Héros & Dragons*** est que l'univers est imprégné de magie. Tous les habitants y sont confrontés tôt ou tard. Même le plus humble villageois a une certaine « *expérience* » de la magie, que ce soit parce qu'il connaît un puissant magicien de réputation, croise la route d'un redoutable monstre ou d'une fée facétieuse, ou bien qu'il doive la vie aux soins magiques d'un clerc. Il est admis que ce phénomène est bien réel. Les héros manipulent cette magie couramment et ont accès à des artefacts aux pouvoirs étonnants. Cela ne signifie pas pour autant que la magie est aisément accessible. Cela reste un pouvoir limité à des individus talentueux, dangereux à manipuler, et il n'existe pas à proprement parler de commerce ou d'industrie de la magie. De la même manière, l'existence de créatures magiques est connue, mais celles-ci ne sont que rarement aperçues et ne font pas partie de la vie courante.

Il est possible de faire varier ce paramètre. Soit en rendant la magie encore plus rare et dangereuse, le lot de quelques individus exceptionnels. Si exceptionnels qu'ils seront forcément proches du pouvoir, ou au contraire pourchassés sans relâche. La magie se heurte alors à la superstition, la méfiance ou l'opprobre du commun des mortels. Même le sort le plus banal peut attirer les foudres des villageois, qui voudront se débarrasser du sorcier ou de la sorcière. Les créatures magiques font partie des mythes et légendes : on parlera de la Licorne et de Pégase, et non d'une licorne ou d'un pégase. C'est par exemple le postulat de l'univers *Les Cinq royaumes*.

Au contraire, il est possible de rendre la magie si omniprésente et intuitive que la plupart des habitants sont capables de la manipuler à un degré ou un autre. Une véritable « *industrie* » de la magie se met dès lors en place, affectant tous les domaines de la société : des tribunaux capables d'utiliser des sorts tels que *détection des pensées* ou *communication avec les morts*, par exemple, des transports publics utilisant l'énergie magique ou même la possibilité d'une téléportation, des boutiques fabriquant et vendant des objets magiques, des cavaleries à dos de griffons ou de pégases, etc. Avec son lot de moyens pour contourner certains effets : les pègres puissantes s'assurant par exemple de disposer de sorts du type *esprit impénétrable*, *invisibilité*, etc.

Divinités

Un autre aspect fondamental de ***Héros & Dragons*** est l'existence d'une multitude de divinités qui arpentent le monde et s'attachent les services d'agents mortels afin de propager leur foi et défendre certains idéaux. Ces divinités se répartissent généralement dans un panthéon polythéiste avec pour chacune un certain nombre de domaines privilégiés, considérés comme faisant partie de sa « *sphère d'influence* ». Même si des rivalités ou des inimitiés peuvent exister, la nature divine de ces entités n'est pas remise en question et seuls quelques individus disposent d'une puissance suffisante pour contrecarrer leurs plans ou même les affronter, sans toutefois pouvoir les détruire de manière définitive. Tout comme les polythéismes antiques, les différents cultes cherchent généralement à cohabiter en bonne entente, et la foi est

un concept qui se marie avec un certain pragmatisme et une certaine tolérance.

Qu'en serait-il dans un monde où un monothéisme émergent chercherait à faire disparaître les anciens dieux ? Si les clercs de ce nouveau culte étaient capables de manipuler la magie par la seule force de leur volonté et de leur foi ? Et si en faisant disparaître les autels et les clergés des anciens cultes, ils provoquaient en même temps la mort de ces anciennes divinités ?

D'autre part, les divinités pourraient n'être que des entités magiques comme les autres, qu'un héros assez puissant et courageux peut défier et vaincre. Reste à savoir ce qu'il se produirait alors : est-ce que le héros devient lui-même une divinité, ou est-ce que le culte disparaît tout simplement ?

Le syndrome de Babylone

Cette thématique de la gloire des empires passés et de leur chute est primordiale dans la *fantasy* occidentale. Elle tire sa source dans notre histoire commune et fait référence aux puissants empires de l'Antiquité (la Perse, la Macédoine, Carthage et Rome) et à leur chute, propulsant le monde occidental dans ce qui a longtemps été désigné comme les Âges Sombres. Bon nombre d'univers reproduisent ce modèle et placent les PJ dans les *« Âges Sombres »* de leur monde, dans une sorte de transition entre Antiquité et Renaissance.



Multiethnique

Les univers de ***Héros & Dragons*** sont généralement bigarrés, rassemblant différentes races, peuples et cultures. Nains, elfes, humains et autres halfelins se côtoient de manière relativement civilisée, et même si certains préjudices raciaux ou culturels subsistent, ils ne sont que rarement le prétexte à un conflit sanglant de grande ampleur. Le monde contient en outre son lot de peuples mystérieux et exotiques, comme les sangdragons, les félys ou les tieffelins, sans parler des peuples monstrueux, tels les orcs, les gobelins ou les gnolls. La plupart du temps, les peuples dits « *civilisés* » feront front commun contre ces derniers, perçus comme maléfiques ou barbares.

Une première option à ce niveau consiste à limiter le nombre de races disponibles, jusqu'à éventuellement n'en autoriser qu'une seule. La race humaine, dans la majorité des cas. Mais il est tout à fait envisageable d'imaginer un cadre de campagne autour d'une civilisation elfe ou naine. Il est aussi possible de jouer sur le ratio des différents peuples : quid d'un univers où les humains seraient en voie d'extinction et où aasimars et tieffelins constitueraient le gros de la population ?

Une autre option peut être de rendre les races monstrueuses plus civilisées et fréquentables. Voire de remettre en cause les relations entre chaque race. Par exemple, que se passerait-il dans un univers où les descendants d'anciens peuples féeriques (elfes, nains, orcs et gnomes), réfugiés dans une immense et mystérieuse forêt, devraient lutter sans relâche contre les invasions de la civilisation humaine, avec ses progrès technologiques, son agriculture et ses armes en métal ?

Civilisations oubliées

La plupart des univers de ***Héros & Dragons*** présentent un monde ancien qui a connu un ou plusieurs âges d'or, où de puissants empires ont atteint leur apogée avant de s'écrouler et se fragmenter. Ce sont bien souvent les ruines de cette gloire passée que les PJ explorent, les artefacts de ces antiques magiciens qu'ils utilisent, et les mystères d'anciens rituels qu'ils cherchent à élucider. L'éclatement de ces anciens empires a une autre conséquence : celle de rendre les voyages souvent longs, fastidieux et hasardeux. Bandits, armées en maraude et seigneurs locaux sont autant d'obstacles potentiels pour les aventuriers. Généralement, les aventuriers évoluent dans un monde en « *reconstruction* » où de nouvelles civilisations côtoient les vestiges du passé.

Toutefois, il est possible d'imaginer d'autres univers où les PJ feraient partie des figures mythiques dont on fait les légendes : ils seraient alors les compagnons d'un grand conquérant, tels les *hetaïroï* d'Alexandre le Grand, ou bien des intrigants à la cour d'un empire couvrant tout le monde connu. Peut-être pourraient-ils même devenir des figures mythiques adulées par le peuple, des divinités d'un panthéon en gestation ? Une autre possibilité est de placer les PJ dans un monde beaucoup plus proche de la chute des empires. Lorsque les civilisations s'écroulent et que la barbarie renaît. Seront-ils les arbitres du changement ? Tenteront-ils de sauver ce qui peut l'être ou de jeter de nouvelles bases pour les futures générations ?

Terres sauvages

Un dernier ingrédient des univers de ***Héros & Dragons***, intimement lié au précédent, est que le monde est relativement mystérieux. Que la civilisation a perdu du terrain, laissant des régions entières redevenir sauvages ou barbares. Les forêts et les chaînes de montagnes sont impénétrables, les océans infranchissables. Le danger rôde non loin des zones civilisées, aux portes de chaque

cité. De nombreuses connaissances du passé ont été oubliées ou égarées, et les PJ sont aussi des explorateurs. Ils redécouvrent leur monde à mesure de leurs aventures. Le voyage et la découverte font partie des thèmes de prédilection de la plupart de vos campagnes.

Là encore, il est possible de faire varier ce paramètre. Jouer par exemple dans un univers en grande partie « *civilisé* » où les terres sont explorées, connues et répertoriées. De grandes cités y côtoient de vastes régions considérées comme sûres, et les terres sauvages sont situées en périphérie. Les PJ ne sont plus alors tout à fait des aventuriers, et ont sans doute un rôle plus politique ou diplomatique. Ou alors ils doivent partir à l'aventure pour réagir à l'irruption d'une nouvelle menace : une invasion depuis le monde souterrain ou de monstres venus d'un monde parallèle ?

À l'inverse, il est possible de rendre le monde encore plus sauvage et dangereux, la civilisation n'étant présente que dans quelques citées ou forteresses isolées, sur le point de disparaître. Les PJ font alors partie des quelques héros qui tentent de reconquérir le monde et de défendre ces derniers vestiges.

Créer un monde

Conseils de base

Créer un univers est l'un des aspects exaltants de la tâche du MJ. Cela peut passer par les esquisses de cartes de lieux fantastiques et inexplorés, la description d'une ville inconnue ou de ses habitants, ou la rédaction d'une histoire complexe et ancienne. Chacun a ses goûts en la matière et il existe mille et une façons d'imaginer un monde de *fantasy*. Dans le cadre d'une campagne de ***Héros & Dragons***, nous vous conseillons toutefois de suivre quelques règles élémentaires.

Commencer petit. Imaginer un univers est une tâche colossale. Pour un auteur, ce peut même être le travail de toute une vie. En tant que MJ, vous n'avez pas ce luxe. Vos joueurs vous réclament une partie et ils n'ont pas le temps d'attendre que vous ayez terminé de peaufiner tous les détails. Lorsque vous imaginez vos premiers univers de campagne, préférez de petits pas. Soit en débutant dans une région de taille réduite (une vallée, une petite ville, un archipel de quelques îles, etc.), soit en vous débrouillant pour limiter naturellement le cadre de jeu (en le bordant d'étendues sauvages, dangereuses ou inaccessibles, par exemple). À chaque nouvelle campagne, à chaque nouveau monde, vous pourrez vous permettre d'être plus ambitieux.

Penser en termes de jouabilité. Lorsque vous créez votre univers, concentrez-vous sur ce qui a de l'importance en jeu et sur ce qui vous sera utile pendant les parties. Disposer d'un historique complet et détaillé de tous les royaumes sur 3 000 ans avec une généalogie complète des reines et rois vous demandera énormément de travail, mais il y a fort à parier que cela n'intéressera pas beaucoup vos joueurs au moment d'explorer d'anciennes ruines. Faites-vous plaisir, mais gardez toujours en tête que ce que vous créez doit avoir une certaine utilité.

Privilégier la qualité. En multipliant dans votre univers les royaumes, les cités, les villages ou les cultures, vous diluez votre créativité. Là encore, le trop est l'ennemi du bien. Concentrez-vous sur un petit nombre d'entités et cherchez à leur donner une saveur unique. Pensez là encore en termes d'utilisation pendant le jeu. En imaginant des endroits uniques et reconnaissables, vous vous facilitez la tâche de description et vous vous assurez que vos joueurs se souviendront de ces lieux.

Lier univers et campagne. Lorsque vous inventez votre univers, gardez en tête les histoires que vous souhaitez y jouer. Essayez notamment d'isoler les grands thèmes de votre campagne et de les refléter dans votre univers. Si la lutte du Bien contre le Mal est un axe central, votre univers devrait comporter des peuples ou des factions impliqués dans cette lutte. Si vous optez plutôt pour des jeux de pouvoir incessants entre familles rivales, alors votre univers devrait comporter un certain nombre de royaumes ou d'entités luttant pour le pouvoir.

Laisser une place aux joueurs. À aucun moment vous ne devez oublier que même si vous créez l'univers, ceux qui doivent lui donner vie sont les personnages de vos joueurs. Les principaux héros de votre toile ne dépendent pas (entièrement) de vous. Laissez-leur une place importante. Évitez par exemple de préparer trop de détails sur des interactions entre factions ou entre PNJ importants. Brossez ces relations à gros traits, en laissant des portes ouvertes, des évolutions possibles.

L'approche « *canevas* »

Une première approche, au moment de créer votre univers, est de partir d'une grande toile blanche, et d'imaginer l'ensemble (ou une grande partie) d'un monde. Vous partez alors d'un plan large sur lequel vous placez un grand nombre d'acteurs et de lieux, en détaillant peu à peu chacun d'entre eux, que ce soit d'un point de vue historique, géographique ou culturel.

Le bon côté de cette approche est que cela donne beaucoup de profondeur et de cohérence. En tant que MJ, cela vous permet ensuite, en cours de partie, de fournir de nombreuses anecdotes (le voyageur d'un royaume lointain croisé au détour d'une auberge, des références à des événements lointains inconnus des PJ, etc.). Son défaut est que cela réclame un gros travail de votre part, sans aucune certitude que votre campagne vous mènera

à explorer certains des lieux ou personnages que vous avez détaillés. Une grande partie de ce travail de préparation risque d'être « *perdu* ».

L'approche « *locale* »

La deuxième approche prend le parti complètement inverse. Au lieu d'un plan large, vous partez d'un plan serré sur la région de départ des PJ, en ne vous concentrant que sur celle-ci et en ignorant complètement le reste du monde.

La force de cette approche est la quantité de détails que vous pourrez fournir pendant la partie. Tout le temps de création sera directement utilisable dès le départ. Toutefois, les choses se corsent dès que votre campagne amène les PJ à voyager et à sortir de leur région de départ. Il vous faudra alors réagir rapidement et créer de nouveaux morceaux au fur et à mesure, avec le risque de provoquer des incohérences ou que votre monde ait un côté un peu « *patchwork* ».

L'approche « *mixte* »

Il est bien entendu possible de mêler ces deux approches, en essayant de bénéficier de la cohérence et la profondeur de la première, et du niveau de détail de la seconde. Commencez pas établir quelques grandes lignes sur votre monde : sa géographie, quelques bases historiques et culturelles, les grands pouvoirs en jeu, les acteurs importants. N'essayez pas d'obtenir trop de détails et essayez surtout de dégager quelques grandes lignes (les noms des principaux rois ou des principales cités, les relations entre quelques royaumes voisins, la présence d'une ou plusieurs menaces, quelques légendes). Sélectionnez ensuite la région de départ des PJ, et concentrez-vous sur cette région en détail. Toutefois, en détaillant celle-ci, laissez des portes ouvertes vers certains éléments du canevas : par exemple, reliez la présence d'une tour abandonnée avec une vieille légende d'un royaume voisin, ou faites en sorte que le seigneur local soit un parent du gouverneur d'une lointaine cité, etc.

Quelques cadres de campagne typiques

Héros & Dragons vous permet de mener des aventures dans des cadres variés et fantastiques. Voici toutefois quelques conseils de base concernant des cadres typiques et plus souvent explorés.

Le cadre classique

Le type de cadre de campagne le plus fréquent, mêlant moyen-âge européen et magie. L'univers présente une série de royaumes ou de factions pris dans des luttes d'influence ou des conflits ancestraux. Ces royaumes ou factions sont souvent le résultat d'une fragmentation d'un vieil empire ou d'une ancienne civilisation. Les thèmes principaux sont l'exploration, l'aventure et la lutte du Bien contre le Mal.

Les raisons de la chute. Dans un tel cadre, il est important de songer aux raisons et événements qui ont mené à l'explosion en une multitude de fragments d'un empire ou d'une civilisation. Cela se retrouvera notamment dans les ruines qu'exploreront sans doute les PJ, mais cela a aussi forcément une influence sur l'ensemble des factions et entités qui résultent de cette fragmentation. Enfin, il est aussi bon de réfléchir au sens que prennent les choses : est-ce que cette fragmentation est encore en cours ? Est-ce qu'un mouvement de réunification a débuté ? Existe-t-il des forces qui cherchent à influencer sur la situation dans un sens ou dans l'autre ?

Les vieilles querelles. Une partie de la réflexion doit aussi se faire sur les conséquences de cette fragmentation sur les relations entre les différents peuples. Car une telle explosion s'accompagne forcément d'événements violents, de conflits, de vendettas. D'autre part, il est important de songer aux différentes versions de cette même histoire commune au sein des différents peuples, et ne pas oublier que la vérité des faits est souvent gommée par chaque peuple afin de protéger sa propre conscience collective.

Le cadre urbain

Un autre type de cadre de campagne fréquent, il s'agit ici de se concentrer sur une cité importante et très étendue, souvent cosmopolite, située sur un carrefour entre plusieurs cultures ou civilisations. Les thèmes privilégiés sont les luttes de pouvoir, les intrigues et rivalités, ainsi que la survie dans les bas-fonds.

Les quartiers. Un cadre urbain a ses propres spécificités, et le découpage se fait souvent au niveau des divers quartiers de la ville. Il s'agit donc de donner une saveur particulière à chacun de ces quartiers, en même temps qu'une utilité vis-à-vis du reste de la ville. Lorsque vous développez un cadre urbain, gardez en tête qu'un quartier est l'équivalent d'un royaume pour un cadre plus classique, avec ses acteurs influents, ses lieux importants, son atmosphère, etc.

Les environs. Même lorsque vous menez dans un cadre urbain, n'oubliez pas totalement le reste du monde. Une cité importante ne peut exister que si les régions alentours lui fournissent assez de richesses et de ressources pour justifier l'activité et la prospérité de l'ensemble des habitants. Au moment de développer votre cadre urbain, gardez en tête ces divers paramètres afin, là encore, de donner vie aux particularités de cette ville. Par exemple, une ville qui tire sa prospérité du commerce fluvial aura certainement un grand nombre

de marchés, situés près de la rivière, avec des paysans, des éleveurs ou des mineurs venus vendre leurs ressources, en même temps que les artisans locaux, aux bateliers.

Le « *super-donjon* »

Un cadre de campagne typique du jeu, plus rarement exploité, et de manière inégale. L'univers est un immense « *donjon* » qui peut prendre plusieurs formes, du complexe souterrain jusqu'à la forteresse oubliée. Il abrite des créatures plus ou moins dangereuses et agressives pour qui le donjon est devenu un habitat en même temps qu'une prison. Les thèmes principaux sont l'exploration, la survie et la découverte.

Prédateur et proie. Même dans un donjon, et à moins que celui-ci fournisse magiquement les moyens de subsister à ses habitants, il reste nécessaire pour tous de boire et manger. Songez bien à cela lorsque vous développez votre super-donjon. Bien souvent, cela aura un effet sur la disposition des divers habitants (qui auront tendance à s'installer autour de leur source de nourriture), mais aussi sur l'existence et les relations entre d'éventuelles factions.

Isolation. L'une des caractéristiques d'un super-donjon est que ses habitants vivent isolés du reste du monde depuis un temps plus ou moins long. Il vous faut donc réfléchir aux raisons de cette isolation, ainsi qu'aux raisons qui font que les PJ ont pu pénétrer dans ce donjon après une si longue période d'isolation (à moins qu'ils soient eux-mêmes des habitants du lieu).

Le cadre fantastique

Ce type de cadre de campagne se base souvent sur un cadre classique, en poussant au maximum la jauge du fantastique : luttes entre avatars divins, omniprésence de la magie, continents flottants dans les nuages, cité contenant de nombreux portails pour voyager entre les plans, etc. Les thèmes explorés sont les mêmes, mais avec des conséquences et des enjeux bien plus importants.

Choisir la bonne dose. Tout comme lorsque vous personnalisez votre univers de jeu (voir plus haut), réfléchissez bien à l'impact du fantastique sur tous les aspects de la civilisation et de la vie courante. Il est important de conserver une certaine proximité avec ce qui est connu des joueurs et ce qui paraît « *crédible* », même dans un univers fortement teinté de fantastique.

Éviter l'accumulation. En développant un cadre fantastique, il est souvent tentant d'appliquer ce filtre à tous les aspects de l'univers, ce qui peut parfois conduire à une accumulation excessive. Lorsque vous optez pour un tel cadre, il peut être souhaitable d'obtenir un effet de contraste en limitant au contraire le fantastique dans d'autres aspects. Par exemple, dans un univers fortement teinté de magie, se contenter de la seule race humaine et avoir une quantité relativement limitée de « *monstres* ».

Le cadre alternatif

En plus d'un cadre de campagne classique, il est souvent possible d'intégrer des thématiques propres à d'autres genres : science-fiction, post-apocalyptique, horreur, etc. Il s'agit alors de mêler ces thèmes avec des thèmes plus traditionnels de la *fantasy*.

Magie et technologie. Il est tout à fait possible de mêler magie et technologie. Il est simplement important de se souvenir qu'à partir d'un certain écart, magie et technologie sont complètement indissociables pour qui ne les maîtrise pas. Veillez à cela notamment dans vos descriptions, car si les personnages d'un univers médiéval ne savent absolument pas ce qu'est un pistolet ou un tournevis, vos joueurs, eux, le savent.

Par petites touches. Lorsque vous développez un cadre inspiré d'un autre genre, le cadre de campagne que vous obtenez devrait rester un univers médiéval fantastique. Procédez donc par petites touches, en reprenant certains aspects spécifiques d'un genre en particulier, sans essayer de vouloir à tout prix en adapter toutes les particularités, ou intégrer plusieurs genres à la fois.

Jouer dans un multivers

Dans l'univers de ***Héros & Dragons***, considérez que le cosmos recèle une multitude de mondes, ainsi qu'une myriade de dimensions alternatives : les plans d'existence. Ils englobent tous les mondes où un MJ peut diriger une aventure, le tout compris dans le royaume relativement ordinaire que l'on nomme le plan matériel. Au-delà de ce plan, on trouve des domaines faits de matière et d'énergie brutes, des royaumes de pensées et d'esprits purs, demeures des anges et des démons, domaine des dieux. À vous de choisir, d'intégrer à votre guise des ouvertures sur ces dimensions qui existent dans le jeu de rôle med-fan depuis la création du loisir.

Beaucoup de sorts et d'objets magiques tirent leur énergie de ces plans, invoquent les créatures qui y résident, permettent de communiquer avec elles et aident même les aventuriers à s'y rendre. Alors que les personnages des joueurs gagnent en niveau et en puissance, ils pourront peut-être parcourir des rues de feu solide ou prouver leur valeur sur des champs de batailles où les morts ressuscitent à chaque lever de soleil.

Le plan matériel

Le plan matériel est le point central où les forces philosophiques et élémentaires qui définissent les autres plans se rencontrent, au beau milieu du désordre que forment la vie mortelle et la matière ordinaire. Tous les mondes de jeu fantastiques existent sur le plan matériel, ce qui fait de lui le point de départ de la plupart des campagnes et des aventures. Le reste du multivers est défini en fonction de lui.

Les mondes du plan matériel sont d'une diversité infinie, car ils reflètent l'imagination et la créativité des MJ qui s'en servent de décor pour leurs parties, mais aussi celle des joueurs, car leurs héros évoluent en son sein. On y trouve des planètes désertiques ravagées par la magie et des mondes océaniques ponctués d'îles, des planètes où la magie se mêle à une technologie avancée et d'autres piégées dans un éternel âge de pierre, des mondes où vivent les dieux et d'autres qu'ils ont complètement abandonnés.

Au-delà du plan matériel

Au-delà du plan matériel, les divers plans d'existence sont faits de mythes et de mystères. Ce ne sont pas seulement des mondes différents, ils présentent des qualités d'existence complètement étrangères et sont formés et gouvernés par des principes élémentaires et spirituels abstraits pour notre monde ordinaire.

Le voyage planaire

Quand des aventuriers se rendent dans un autre plan d'existence, ils entament un voyage légendaire et franchissent des seuils d'existence pour gagner une destination mythique où ils tenteront d'accomplir leur quête. Ce sont de tels périples que naissent les légendes. Braver le royaume des morts, chercher les serviteurs célestes d'une divinité, négocier avec un éfrit dans sa propre ville… voilà le sujet de chansons et d'histoires qui survivront au passage des siècles.

Il y a deux manières de se rendre au-delà des frontières du plan matériel : en lançant un sort ou en franchissant un portail planaire.



Des portails existent vers des mondes parallèles et certaines créatures de ces plans voyagent parfois parmi nous…

Les sorts. Certains sorts donnent un accès direct ou indirect à d'autres plans d'existence. *Changement de plan* et *portail* peuvent transporter les aventuriers directement sur un autre plan d'existence. *Forme éthérée* leur permet de se rendre sur le plan éthéré et, de là, de gagner l'un des plans adjacents, comme les plans élémentaires. La *projection astrale* leur permet de se projeter sur le plan astral et de gagner ensuite les plans extérieurs.

Les portails. Un portail est un terme générique désignant un lien interplanaire stationnaire liant un point spécifique d'un plan à un point spécifique d'un autre plan. Certains portails ressemblent à des portes, une fenêtre vitrée ou un passage embrumé. Il suffit de les traverser pour changer de plan. D'autres portails sont des emplacements, comme un cercle de pierres dressées, une immense tour, un navire ou même une ville entière, qui existent sur plusieurs plans à la fois ou passent de l'un à l'autre. Certains sont des vortex, généralement liés à un lieu similaire sur le plan matériel, comme le cœur d'un volcan (menant au plan élémentaire du feu) ou les profondeurs d'un océan (débouchant sur le plan élémentaire de l'eau).

Les plans transitifs

Le plan astral et le plan éthéré sont appelés des plans transitifs. Ce sont des royaumes dépourvus de caractéristique particulière et qui servent principalement de point de passage entre deux plans. Un personnage peut s'y rendre grâce à un sort comme *forme éthérée* ou *projection astrale* et les traverser pour gagner les plans situés au-delà.

Le plan éthéré est une dimension plongée dans la brume que l'on décrit parfois comme un immense océan. Ses rives, appelées la frontière éthérée, chevauchent le plan matériel et les plans intérieurs. Ainsi, chaque région de ces plans possède un équivalent dans le plan éthéré. Certaines créatures sont capables de discerner la frontière éthérée, les sorts *voir l'invisible* et *vision parfaite* conférant aussi cette capacité. Certains effets magiques débordent aussi depuis le plan matériel sur la frontière éthérée, en particulier les effets basés sur la force, comme cage de force ou mur de force. L'intérieur du plan, les profondeurs éthérées, est une région faite de brumes tournoyantes et de brouillards colorés.

Le plan astral est le royaume de la pensée et des rêves. Là, les visiteurs se déplacent sous forme d'âmes désincarnées pour atteindre les contrées divines ou démoniaques. C'est une mer argentée infinie, partout semblable, que l'on regarde vers le haut ou vers le bas, et où des volutes tournoyantes blanches et grises évoluent au milieu de poussières lumineuses ressemblant à des étoiles lointaines. Des tourbillons de couleurs scintillent au milieu de tout cela comme autant de pièces de monnaie que l'on vient de lancer. On trouve parfois des éclats de matière solide, mais la majeure partie du plan astral est un domaine ouvert s'étendant à l'infini.

Les plans intérieurs

Les plans intérieurs entourent et enveloppent le plan matériel et son écho, formant la substance élémentaire brute dont tous les mondes sont constitués. Les quatre plans élémentaires, de l'air, de la terre, du feu et de l'eau, forment un anneau autour du plan matériel et sont suspendus au sein du bouillonnant chaos élémentaire.

Au niveau de leur lisière intérieure, là où ils sont au plus près du plan matériel (dans un sens conceptuel, à défaut de géographique), les quatre plans élémentaires ressemblent à un monde du plan matériel et les quatre éléments se mélangent comme sur le plan matériel, formant la terre, la mer et le ciel. Plus loin du plan matériel en revanche, les plans élémentaires deviennent aussi étrangers qu'hostiles. Là, les éléments se présentent sous leur forme la plus pure : de vastes étendues de terre massive, de feu rugissant, d'eau cristalline ou d'air pur. Ces régions sont peu connues, ainsi, quand quelqu'un parle du plan du feu, il parle généralement de la région frontalière. À la frontière opposée au plan matériel, les éléments purs se dissolvent et fusionnent entre eux, dans un tumulte éternel d'énergies antagonistes et de substance en collisions : le chaos élémentaire.

Les plans extérieurs

Si les plans intérieurs se composent de la matière et de l'énergie brute qui forment le multivers, ce sont les plans extérieurs qui lui apportent direction, réflexion et objectif à cette construction. C'est pourquoi nombre de sages parlent des plans extérieurs comme des plans divins, des plans spirituels ou des plans sacrés, car les plans extérieurs sont surtout connus pour être le foyer des divinités.

Quand on parle de quelque chose en rapport avec le divin, le langage utilisé est toujours hautement métaphorique. Leurs foyers ne sont donc pas des « *lieux* » à proprement parler. Au contraire, ils viennent renforcer l'idée que les plans extérieurs sont des royaumes de pensée et d'esprit. Comme pour les plans élémentaires, on peut imaginer que la partie perceptible des plans extérieurs n'est qu'une sorte de région frontalière et que d'immenses zones spirituelles s'étendent plus loin, bien au-delà de ce que peuvent nous laisser appréhender nos expériences sensorielles ordinaires.

Mais même dans les régions perceptibles, les apparences peuvent être trompeuses. Au premier abord, nombre de plans extérieurs semblent accueillants et familiers aux créatures du plan matériel, mais le paysage change au gré des caprices des puissantes forces qui résident là. Les désirs de ces êtres peuvent entièrement remodeler un plan, effaçant toute existence et en reconstruisant de nouvelles qui correspondent mieux à leurs besoins.

Sur les plans extérieurs, la distance est un concept vide de sens. Les régions perceptibles semblent souvent réduites mais peuvent aussi sembler s'étendre à l'infini. On peut avoir l'impression de pouvoir faire le tour d'un plan en une seule journée, et cela peut être vrai selon les circonstances, mais il se peut tout aussi bien que les voyageurs doivent marcher pendant de longues et épuisantes semaines pour traverser une seule des régions de ce plan dans d'autres circonstances.

Les plans extérieurs les plus connus sont un groupe de seize plans correspondant aux huit alignements (la neutralité exclue) et aux zones de transition entre eux.

Les plans intégrant un élément bienveillant dans leur nature sont appelés les plans supérieurs. C'est là que vivent les créatures telles que les anges et les pégases. Les plans incorporant des éléments maléfiques sont appelés les plans inférieurs et abritent les fiélons comme les diables et les démons. L'alignement constitue l'essence d'un plan extérieur. Si un personnage se trouve sur un plan dont l'alignement diffère du sien, il éprouve un profond sentiment de malaise. Quand une créature Bonne se rend dans les plans supérieurs, elle se sent en harmonie avec le plan alors qu'une créature Mauvaise y ressent un profond malaise, comme si elle était une intruse.

Les demi-plans

Les demi-plans sont de petits espaces extradimensionnels dotés de leurs propres règles. Ce sont des morceaux de réalité qui ne semblent pas trouver de place ailleurs. Un demi-plan apparaît de diverses manières. Certains sont créés par des sorts, comme *demi-plan*, d'autres naissent du désir d'une divinité ou d'une autre puissance. Ils peuvent apparaître naturellement, comme un repli de la réalité qui aurait été arraché au reste du multivers ou comme un univers nouveau-né en pleine croissance. Pour entrer dans un demi-plan donné, il faut passer par l'unique point de contact qu'il a avec un autre plan. En théorie, un sort de *changement de plan* permet de se rendre sur un demi-plan, mais il est très difficile d'harmoniser un diapason à cette fin. Le sort de *portail* est plus fiable, tant que le lanceur de sorts sait que le demi-plan existe.



« La couronne d'Airain... Enfin, 123 ans de recherche qui touchent au but, tu te rends compte ?
- Je me rends surtout compte que c'est trop calme ici... »



5 : LES TRÉSORS

i beaucoup d'aventuriers arpentent le monde en quête de gloire ou de justice, peu d'entre eux renient le bonheur de compter les pièces d'or, le plaisir d'admirer une gemme parfaitement taillée ou l'excitation de découvrir un objet magique unique d'une beauté et d'une puissance inouïe. Ce chapitre est l'outil idéal pour déterminer les trésors qui feront briller les yeux des personnages dans vos aventures. Chapitre interdit aux joueurs.

Les différents types de trésor

Argent. Le nerf de la guerre. La monnaie sonnante et trébuchante est le type de trésor le plus commun. Les aventuriers peuvent découvrir des pièces de cuivre (pc), des pièces d'argent (pa), des pièces d'électrum (pe), des pièces d'or (po) et des pièces de platine (pp).

Gemmes. Une gemme est une pierre précieuse, généralement taillée, dont la valeur dépend de la rareté et de la pureté. Elles ont l'avantage d'être bien moins encombrantes que les sacs de pièces puisqu'une gemme tient généralement dans le creux de la main.

Objets d'art. Statuettes, tapisseries brodées d'or, toiles de maîtres, les objets d'arts peuvent avoir des dizaines de formes différentes. Leur valeur dépend de la qualité du travail effectué et des matériaux utilisés. Il est parfois compliqué pour des aventuriers d'emporter des objets volumineux.

Objets rares. Ces objets ne sont pas magiques mais peuvent se révéler utiles ou précieux pour des aventuriers. On peut les trouver aux alentours de l'habitat des monstres, dans l'équipement de leurs ennemis vaincus ou dans le stock de matériel pillé par une horde. Ils peuvent pimenter une rencontre, lui donner une certaine saveur, sans en changer la difficulté.

Objets magiques. Trésor le plus prisé par les aventuriers, les objets magiques, au-delà de leur valeur monétaire, sont extrêmement utiles puisqu'ils augmentent considérablement les capacités des PJ. Les objets magiques sont parfois cachés dans l'antre d'une créature et parfois utilisés par des adversaires intelligents.

Déterminer un trésor

Les tableaux qui suivent vous aideront à déterminer les trésors découverts par les aventuriers. Avant d'utiliser les tableaux, il faut distinguer l'argent transporté par des monstres individuels ou de petits groupes et le véritable trésor d'un groupe composé de nombreuses créatures (une horde d'orcs ou un clan de géants) ou de créatures légendaires (un dragon). Le tableau *A – trésor individuel* représente la somme possédée par chaque monstre individuellement. Les tableaux *B – objets rares*, *C – trésor, gemmes et objets d'art* et *D – objets magiques* permettent de déterminer le trésor d'un grand groupe, d'une créature puissante ou, pourquoi pas, la somme offerte par le commanditaire des PJ. Vous effectuerez donc un tirage par monstre sur la table A et un seul tirage par rencontre dans les tables B, C et/ou D si le tirage sur la table de base vous l'indique.

Chaque tableau est divisé en colonnes, selon le niveau des personnages ajusté par la difficulté de la rencontre : -1 pour une rencontre facile, +1 pour une rencontre difficile et +3 pour une rencontre mortelle. Notez que ces tableaux ne sont qu'indicatifs. Chaque monstre ne transporte pas de l'argent et des objets magiques sur lui. Pour justifier la présence d'un trésor précieux auprès d'un monstre relativement faible ou peu intelligent, pensez que les objets peuvent très bien se trouver sur les cadavres des précédents aventuriers qui ont tenté d'affronter la créature.

__Exemple.__ Un combat contre quatre géants de pierre est une rencontre difficile pour cinq PJ de niveau 16. Il faudra donc tirer dans les tableaux ci-dessous en utilisant la colonne de niveau de rencontre 17+ (16 pour le niveau des personnages, +1 parce que la rencontre est difficile).
Faites un premier tirage dans la table de base. Le résultat vous indique dans quels tableaux vous tirerez le contenu du trésor.

Table de base

<table>
<tr><th></th><th colspan="5">Niveau de la rencontre</th></tr>
<tr><th>1d20</th><th>0 à 3</th><th>4 à 7</th><th>8 à 11</th><th>12 à 16</th><th>17 et +</th></tr>
<tr><td>1-5</td><td>A</td><td>A</td><td>A B</td><td>A B C</td><td rowspan="5">A B C D</td></tr>
<tr><td>6-10</td><td>A</td><td>A B</td><td>A B C</td><td rowspan="4">A B C D</td></tr>
<tr><td>11-14</td><td>A B</td><td>A B C</td><td rowspan="3">A B C D</td></tr>
<tr><td>15-18</td><td>A B C</td><td rowspan="2">A B C D</td></tr>
<tr><td>19-20</td><td>A B C D</td></tr>
</table>

Table A – trésor individuel

Cette table indique combien d'argent transporte chaque monstre affronté. Si la rencontre comporte plusieurs monstres, effectuez un tirage par adversaire. Pour plus de rapidité, vous pouvez également multiplier le résultat obtenu par le nombre d'adversaires.

Vous pouvez remplacer, particulièrement au-delà du niveau 8, tout ou partie de cet argent par des gemmes ou des objets magiques de valeur équivalente. Les monstres transportent rarement des sacs de plus de 50 kilos de pièces sur eux.

Table A

			Niveau de la rencontre		
1d20	**0 à 3**	**4 à 7**	**8 à 11**	**12 à 16**	**17 et +**
1-5	4d6 (14) pc	3d6 × 100 (1000) pc 5d6 (17) pe	5d6 × 100 (1 700) pc 1d6 × 10 (35) pe	4d6 × 100 (1 400) pa 1d6 × 100 (350) po	2d6 × 1000 (7 000) pe 6d6 × 100 (2 100) po
6-10	4d6 (14) pa	4d6 × 10 (140) pa 5d6 (17) po	6d6 × 10 (210) pa 1d6 × 10 (35) po	1d6 × 100 (350) pe 1d6 × 100 (350) po	8d6 × 100 (2 800) po 1d6 × 10 (35) pp
11-14	2d6 (7) po	1d6 × 10 (35) po 5d6 (17) pe	3d6 × 10 (100) po 1d6 × 10 (35) pe	2d6 × 100 (700) po 1d6 (3) pp	1d6 × 1000 (3500) po 1d3 × 100 (150) pp
15-18	4d6 (14) po	2d6 × 10 (70) po 5d6 (17) pa	4d6 × 10 (140) po 1d6 × 10 (35) pa	2d6 × 100 (700) po 1d6 × 10 (35) pp	1d6 × 1000 (3 500) po 1d6 × 100 (350) pp
19-20	1d3 (1) pp	2d6 (7) pp 5d6 (17) po	4d6 (14) pp 1d6 × 10 (35) po	2d6 × 100 (700) po 2d6 × 10 (70) pp	1d6 × 1000 (3 500) po 2d6 × 100 (700) pp

Table B – objets rares

Avec ce tableau vous allez déterminer quels objets insolites, rares et de faible valeur votre groupe de créatures possède. Réalisez d'abord un tirage sur la première table pour connaître le nombre d'objets à déterminer dans le second tableau. Rappelez-vous qu'il ne faut réaliser qu'un seul tirage par rencontre.

<table>
<tr><th></th><th colspan="5">Niveau de la rencontre</th></tr>
<tr><th>1d20</th><th>0 à 3</th><th>4 à 7</th><th>8 à 11</th><th>12 à 16</th><th>17 et +</th></tr>
<tr><td>1-5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>6-10</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 objet</td><td>1 objet</td></tr>
<tr><td>11-14</td><td>-</td><td>-</td><td>1 objet</td><td rowspan="2">1d3 objets</td><td>1d3 objets</td></tr>
<tr><td>15-18</td><td>-</td><td>1 objet</td><td rowspan="2">1d3 objets</td><td rowspan="2">1d6 objets</td></tr>
<tr><td>19-20</td><td>1 objet</td><td>1d3 objets</td><td>1d6 objets</td></tr>
</table>

1d100	Objet
1-2	Acide, 1d4 fioles
3-4	Antitoxine, 1d4 fioles
5-6	Arbalète de poing
7-8	Arc court
9-10	Arc long
11-12	Armure de cuir clouté
13-14	Bouclier en osier
15-16	Broigne
17-18	Cadenas
19-20	Carquois avec 3d6 carreaux
21-22	Carquois avec 3d6 flèches
23-24	Chausse-trappes
25-26	Chemise de mailles en argent
27-28	Cimeterre damasquiné
29-30	Corde en soie, 15 mètres
31-32	Dague en argent
33-34	Dague en fer
35-36	Eau bénite, 1d4 fioles
37-38	Épée longue
39-40	Étui à parchemins
41-42	Feu grégeois, 1d4 fioles
43-44	Feuilles de parchemin vierge, 1d6
45-46	Flûte de pan
47-48	Focalisateur arcanique
49-50	Focalisateur druidique
51-52	Gants en cuir
53-54	Grimoire contenant 1d4 sorts de niveau 1
55-56	Grimoire vierge
57-58	Heaume pour un personnage de taille P
59-60	Longue-vue
61-62	Loupe
63-64	Lyre
65-66	Matériel d'alchimiste
67-68	Matériel d'empoisonneur
69-70	Matériel d'herboriste
71-72	Morgenstern en métal noir
73-74	Outils de voleur
75-76	Petit miroir
77-78	Poison, 1d4 fioles
79-80	Potion de soins
81-82	Rapière
83-84	Robe de bure
85-86	Sablier
87-88	Sac à dos vide
89-90	Sarbacane
91-92	Selle d'équitation
93-94	Serpe en argent
95-96	Symbole sacré
97-98	Trident gravé du symbole d'un dieu
99-100	Trousse de soins

Astuce réalisme

Lorsque vous distribuez le trésor aux personnages, utilisez la valeur moyenne indiquée entre parenthèses. Ce n'est qu'en y passant un repos court que les personnages pourront compter précisément chaque pièce et obtenir la valeur tirée aux dés.



Table C – Trésor, gemmes et objets d'art

Ce tableau vous permet de mesurer la taille du trésor accumulé par un groupe de créatures ou un adversaire remarquable. Il n'est pas multiplié par le nombre de monstres. Des créatures réputées pour amasser de véritables fortunes (pensez aux dragons) peuvent posséder deux ou trois fois la valeur donnée pour le bonus. Lors d'une campagne qui les mènerait du niveau 1 au niveau 20, le groupe de personnages devrait recevoir la valeur du bonus entre une et trois fois par niveau.

Exemples de gemmes

Gemmes à 10 po. Azurite, hématite, malachite, quartz bleu, turquoise

Gemmes à 50 po. Calcédoine, héliotrope, jaspe, onyx, zircon

Gemmes à 100 po. Ambre, améthyste, grenat, jade, perle, tourmaline

Gemmes à 500 po. Chrysobéryl, péridot, perle noire, spinelle, topaze

Gemmes à 1 000 po. Émeraude, opale noire, opale de feu, rubis avec astérisme, saphir

Gemmes à 5 000 po. Diamant, rubis, saphir noir

Exemples d'objets d'art

Objets d'art à 25 po. Statuette en os ou en bois rare, bracelet en or, calice en or, petit miroir d'argent, pendentif en électrum, portrait d'un noble.

Objets d'art à 250 po. Anneau en platine serti de jaspes, figurines en ivoire, couronne d'or et d'argent, statuette en jade, tapisserie brodée de fil d'or.

Objets d'art à 750 po. Masque cérémoniel en or serti d'ambre, dague sacrificielle damasquinée de platine, idole en or aux yeux de perle.

Objets d'art à 2 500 po. Pectoral en platine serti d'opales, gantelet ouvragé en or et argent, calice en or serti de perles, sculpture en marbre d'un grand maître.

Objets d'art à 7 500 po. Couronne d'un empereur en platine sertie d'opales noires, cor de chasse en ivoire relevé d'or et de platine, dague sacrificielle dont la lame est une dent de dragon.

Table D – Objets magiques

Ce dernier tableau vous permet de déterminer le nombre d'objets magiques, et les tableaux dans lesquels vous allez les tirer au hasard, possédés par les monstres de votre rencontre.

Table C

	Niveau de la rencontre				
1d20	0 à 3	4 à 7	8 à 11	12 à 16	17 et +
1-2	-	-	-	-	-
3-5	1 objet à 25 po	2d6 (7) gemmes à 50 po	1 objet à 750 po	3d6 (10) gemmes à 500 po	1 objet à 7 500 po
6-9	2d6 (7) gemmes à 10 po	1d4 (2) objets à 25 po	3d6 (10) gemmes à 50 po	1 objet à 2 500 po	3d6 (10) gemmes à 1 000 po
10-13	1d4 (2) objets à 25 po	1d6 (3) gemmes à 100 po	1d4 (2) objets à 750 po	2d6 (7) gemmes à 1 000 po	1d4 (2) objets à 7 500 po
14-16	1d6 (3) gemmes à 50 po	2d4 (5) objets à 50 po	2d6 (7) gemmes à 50 po	1d4 (2) objets à 2 500 po	1d6 (3) gemmes à 5 000 po
17-18	1 objet à 50 po	1 objet à 750 po	2d4 (5) objets à 750 po	1 objet à 7 500 po	2d4 (5) objets à 7 500 po
20	2d6 (7) gemmes à 50 po	2d6 (7) gemmes à 100 po	3d6 (10) gemmes à 100 po	3d6 (10) gemmes à 1 000 po	1d8 (4) gemmes à 5 000 po
Bonus	5d6 × 100 (1 700) pa 2d4 × 10 (50) po	1d6 × 1000 (3 500) pa 3d6 × 100 (1 050) po 1d6 × 10 (35) pp	2d6 × 1000 (7 000) pa 6d6 × 100 (2 100) po 3d6 × 10 (105) pp	4d6 × 1000 (14 000) po 5d6 × 100 (1 750) pp	12d6 × 1000 (42 000) po 8d6 × 1000 (28 000) pp

Table D

	Difficulté de la rencontre				
1d20	**0 à 3**	**4 à 7**	**8 à 11**	**12 à 16**	**17 et +**
1	-	-	-	-	-
2	-	1d3 fois sur OM1	1d4 fois sur OM1	1d3 fois sur OM1 et 1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3
3	1 fois sur OM1	1d4 fois sur OM1	1d6 fois sur OM1	1d4 fois sur OM1 et 1d6 fois sur OM2	1d8 fois sur OM3
4	1d3 fois sur OM1	1d6 fois sur OM1	1d6 fois sur OM1	1d6 fois sur OM1 et 1d6 fois sur OM2	1d3 fois sur OM3 1d4 fois sur OM4
5	1d3 fois sur OM1	1d6 fois sur OM1	1d6 fois sur OM2	1d4 fois sur OM3	1d6 fois sur OM4
6	1d3 fois sur OM1	1d4 fois sur OM2	1d6 fois sur OM2	1d4 fois sur OM3	1d8 fois sur OM4
7	1d3 fois sur OM1	1d4 fois sur OM2	1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3	1d4 fois sur OM5
8	1d4 fois sur OM1	1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3	1d4 fois sur OM5
9	1d4 fois sur OM1	1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3	1d6 fois sur OM5
10	1d4 fois sur OM1	1d6 fois sur OM2	1d4 fois sur OM3	1 fois sur OM4	1d6 fois sur OM5
11	1d4 fois sur OM1	1d6 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3	1d3 fois sur OM4	1d4 fois sur OM6
12	1d6 fois sur OM1	1 fois sur OM3	1d6 fois sur OM3	1d4 fois sur OM4	1d4 fois sur OM6
13	1d6 fois sur OM1	1d4 fois sur OM3	1d6 fois sur OM3	1d4 fois sur OM4	1d6 fois sur OM6
14	1d6 fois sur OM1	1d4 fois sur OM3	1 fois sur OM4	1d6 fois sur OM4	1d6 fois sur OM6
15	1d3 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3	1d3 fois sur OM4	1 fois sur OM5	1d6 fois sur OM6 1 fois sur OM7
16	1d4 fois sur OM2	1d6 fois sur OM3	1d4 fois sur OM4	1d4 fois sur OM5	1d3 fois sur OM7
17	1d6 fois sur OM2	1 fois sur OM4	1d4 fois sur OM4	1 fois sur OM5 1 fois sur OM6	1d4 fois sur OM7
18	1 fois sur OM3	1d3 fois sur OM4	1d6 fois sur OM4	1 fois sur OM7	1d6 fois sur OM7
19	1d3 fois sur OM3	1 fois sur OM5	1 fois sur OM5	1 fois sur OM7	1d4 fois sur OM8
20	1 fois sur OM4	1 fois sur OM6	1 fois sur OM6	1 fois sur OM8	1d6 fois sur OM8

Objets magiques

Les objets magiques sont récupérés dans les caches aux trésors de monstres vaincus ou dans des chambres fortes depuis longtemps oubliées. Ces objets confèrent à leur détenteur des capacités qu'ils ont rarement l'occasion de maîtriser par ailleurs ou complètent leurs capacités par le biais d'une extraordinaire magie.

Rareté

Les objets magiques sont classés selon leur rareté : courant, peu courant, rare, très rare et légendaire. La rareté permet de déterminer la fréquence à laquelle les PJ sont susceptibles d'en découvrir et le niveau qu'il faut généralement atteindre pour en utiliser. Ainsi, les objets courants et peu courants peuvent déjà se trouver dans l'équipement de personnages de niveau 1. Le niveau 5 marque généralement le début de l'utilisation des objets rares. Les objets très rares apparaissent vers le niveau 11 et les objets légendaires sont l'apanage des personnages de niveaux 17 et plus. La rareté permet également de déterminer le prix moyen d'un objet magique, quoique la plupart de ces objets ne pourront jamais être achetés avec de l'argent.

Rareté	Valeur indicative
Courant	2d6 (7) × 10 po
Peu courant	2d6 (7) × 50 po
Rare	2d10 (11) × 250 po
Très rare	2d10 (11) × 2 500 po
Légendaire	2d6 (7) × 10 000 po

Le commerce des objets magiques

Dans la plupart des univers de campagne, les objets magiques ne sont pas disponibles dans des échoppes. S'il est théoriquement envisageable d'acheter des objets communs chez un lanceur de sorts ou un alchimiste à – la condition surprenante que ce dernier souhaite s'en séparer, les objets plus rares sont généralement échangés contre des services qui devraient constituer autant d'amorces de scénarios et de difficultés pour les PJ. Ne bradez jamais l'acquisition d'un objet magique. Vous

en détruiriez immédiatement le charme auprès de vos joueurs. Pour la même raison, il est difficile de vendre des objets magiques de grande valeur. Peu de gens, hormis les riches collectionneurs et les nobles de haut rang, peuvent se permettre de débourser des milliers de pièces d'or pour une baguette magique ou une boule de cristal.

Bien entendu, vous pouvez en décider autrement et permettre un commerce florissant d'objets magiques si vous souhaitez un univers plus haut en couleur, mais l'esprit du jeu le déconseille.

Identifier un objet magique

Le sort *identification* est le meilleur moyen d'obtenir des informations sur un objet magique. Le coût élevé des composantes nécessaires pousse cependant nombre d'aventuriers à découvrir les secrets de leurs objets magiques par d'autres moyens. Le premier est l'observation. Beaucoup d'objets portent des inscriptions qui peuvent être un mot de commande ou une sorte de notice d'utilisation. D'autres sont créés de manière à donner des indices, comme un *anneau de nage* qui serait gravé de motifs aquatiques. Le second moyen est l'expérimentation. Passez le même *anneau de nage* et jetez-vous à l'eau, par exemple. Les potions sont les objets les plus expérimentés : y tremper les lèvres un instant peut suffire, avec de l'expérience, à en découvrir les propriétés. Mais attention aux pièges et aux erreurs qui peuvent coûter très cher !

Harmonisation

Une créature doit parfois sceller un pacte avec certains objets magiques avant de pouvoir utiliser leurs propriétés magiques. Ce pacte est appelé harmonisation et il faut parfois remplir certaines conditions pour plusieurs d'entre eux. Si la condition est une classe, une créature doit appartenir à cette classe pour qu'elle et lui puissent s'harmoniser (si la classe est celle d'un lanceur de sorts, un monstre remplit la condition s'il possède des emplacements de sort et utilise la liste de sorts de cette classe).

Une créature non-harmonisée avec un objet nécessitant une harmonisation bénéficie uniquement des avantages non-magiques conférés par l'objet, à moins que le contraire ne soit indiqué dans sa description. Par exemple, un bouclier magique nécessitant une harmonisation confère les avantages d'un bouclier ordinaire à une créature non-harmonisée avec lui, mais aucune de ses propriétés magiques.

Une créature qui souhaite s'harmoniser avec un objet doit consacrer une période de repos court à se concentrer sur cet objet exclusivement, tout en restant en contact physique avec lui (cette période de repos court ne peut pas être consacrée à la découverte des propriétés de cet objet). La concentration peut se dérouler sous forme d'entraînement martial (dans le cas d'une arme), de méditation (dans le cas d'un objet merveilleux) ou d'une quelconque autre activité appropriée. Si le repos court est interrompu, la tentative d'harmonisation échoue. Sinon, à la fin du repos court, la créature comprend de manière intuitive la méthode d'activation des propriétés magiques de l'objet et apprend les éventuels mots de commande nécessaires à leur activation.

Un objet s'harmonise avec une seule créature à la fois, tandis qu'une même créature peut s'harmoniser avec trois objets magiques au maximum : elle rate automatiquement toute tentative d'harmonisation avec un quatrième objet, il lui faut d'abord dissiper son harmonisation avec l'un des trois objets précédents. De plus, une créature ne peut pas s'harmoniser avec plusieurs copies du même objet. Par exemple, une créature ne peut pas s'harmoniser avec plusieurs anneaux de protection.

L'harmonisation entre une créature et un objet se dissipe si cette créature ne remplit plus les prérequis d'harmonisation, si elle est séparée de l'objet de plus de 30 mètres pendant au moins 24 heures, si elle meurt ou encore si une autre créature s'harmonise avec l'objet. Une créature peut mettre volontairement un terme à son harmonisation en passant une période de court repos concentrée sur l'objet, à moins que celui-ci ne soit maudit.

Objets maudits

Certains objets magiques infligent une malédiction à leur utilisateur. Généralement, une fois qu'un personnage l'a utilisé ou s'y est harmonisé, la malédiction ne peut être enlevée que par les sorts *lever une malédiction* ou *restauration supérieure*. Les moyens habituels d'identification d'un objet magique ne révèlent pas la malédiction. Cette dernière est donc une mauvaise surprise qui frappe l'utilisateur de l'objet.

Les différents types d'objets magiques

Il existe neuf types d'objets magiques : anneaux, armes, armures, baguettes, bâtons, objets merveilleux, parchemins, potions et sceptres.

Anneaux. Un anneau doit être porté au doigt pour que son pouvoir fonctionne.

Armes. Les armes offrent leur pouvoir à ceux qui les manient. Si aucun type d'arme n'est précisé, vous pouvez choisir de quelle arme il s'agit.

Armures. Les armures magiques doivent être portées pour que leur pouvoir soit utilisable. De même que pour les armes, quand aucun type d'armure n'est précisé (cotte de mailles, cuir clouté), vous pouvez choisir de quel type d'armure il s'agit.

Baguettes. Une baguette magique est faite de métal, de bois et/ou d'os et mesure en général une cinquantaine de centimètres. Certaines sont ornementées de métaux ou de pierres précieuses. La plupart contiennent un nombre de charges limité. Pour utiliser une baguette, il

faut la tenir en main, utiliser une action et dépenser une ou plusieurs charges.

Bâtons. Un bâton magique mesure entre 1,50 m et 1,80 m. Parfois rectilignes, parfois complètement tordus, ils peuvent être faits de métal ou de bois. Ils peuvent être utilisés comme des bâtons de combat. Tout comme les baguettes, les bâtons possèdent des charges. Il est nécessaire de tenir le bâton et d'utiliser une action pour en dépense une charge.

Objets merveilleux. Cette catégorie regroupe les objets qui n'entrent dans aucune autre. Capes, ceintures, bottes, gants, amulettes, broches, boules de cristal et autres instruments de musique, par exemple.

Parchemins. Un parchemin prend généralement la forme d'un rouleau protégé dans un tube. N'importe qui capable de comprendre un langage écrit peut lire le parchemin et en utiliser la magie. La plupart des parchemins contiennent des sorts, mais certains comportent des charmes ou des incantations uniques. Utiliser un parchemin nécessite une action. Une fois utilisé, les écritures s'effacent ou le parchemin tombe en poussière. Dans tous les cas, il ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Potions. Toutes sortes de liquides magiques sont regroupés dans cette catégorie : breuvages, eaux sacrées, huiles. Une potion contient généralement une trentaine de millilitres. Il faut en général une action pour utiliser une potion.

Sceptres. Les sceptres sont des bâtonnets mesurant entre 50 cm et 1 m. La description de chaque sceptre indique la manière de l'utiliser.

Porter et manier des objets magiques

Certains objets doivent être portés ou maniés pour pouvoir utiliser leurs propriétés magiques. Un objet magique censé être porté doit être placé sur le corps de la manière prévue : les bottes se portent aux pieds, les gants aux mains, les chapeaux et les casques sur la tête et les anneaux aux doigts. Une armure magique doit être enfilée, un bouclier sanglé au bras, une cape fixée autour des épaules, et une arme tenue en main.

Dans la plupart des cas, un objet magique qui n'est pas censé être porté peut être utilisé par n'importe quelle créature, quelle que soit sa taille ou sa carrure. Nombre de vêtements magiques s'adaptent ou s'ajustent d'eux-mêmes par magie à leur porteur. Il existe cependant quelques rares exceptions. Si l'histoire fournit une bonne raison pour qu'un objet soit uniquement utilisable par des créatures d'une taille ou d'une forme précise, vous pouvez décider qu'il ne s'ajuste pas. Par exemple, seuls des elfes pourraient porter une armure fabriquée par des elfes de sang tandis que les nains pourraient fabriquer des objets uniquement utilisables par des personnages dont la forme et la taille sont identiques à celles des membres de leur race.

Quand une créature non-humanoïde tente de porter un objet, vous décidez si celui-ci fonctionne comme prévu. Un anneau placé sur un tentacule peut fonctionner mais un yuan-ti avec une queue semblable à celle d'un serpent en guise de jambes ne peut pas porter de bottes.

Plusieurs objets du même type

Faites appel à votre bon sens pour déterminer s'il est possible de porter plus d'un objet magique du même type. Un personnage peut normalement porter, au maximum, une paire de chaussures, une paire de gants ou de gantelets d'armes, une paire de brassards, une armure, un couvre-chef, une cape et un anneau à chaque main. Des exceptions sont possibles, si vous le souhaitez : un personnage pourrait, par exemple, porter une tiare sous un casque ou deux capes superposées.

Objets appariés

Les objets appariés, comme les bottes, les brassards, les gantelets d'armes et les gants, octroient leurs avantages uniquement si les deux objets formant la paire sont portés. Par exemple, un personnage porte une botte de marche et de saut à un pied et une botte elfique à l'autre, mais aucun des deux objets n'octroie ses avantages.

Activation d'un objet magique

L'activation de certains objets magiques nécessite de l'utilisateur une action spéciale, comme tenir simplement l'objet en main ou murmurer un mot de commande. La description des catégories d'objets ou de certains objets particuliers précise comment les activer. Certains objets appliquent une ou plusieurs des règles suivantes en ce qui concerne leur activation.

S'il faut effectuer une action pour activer un objet, cette action n'est pas une fonction de l'action *utiliser un objet*. Donc, une aptitude telle que mains lestes du roublard ne peut pas être utilisée pour activer l'objet.

Mot de commande

Un mot de commande est un mot ou une phrase qui doit être prononcé pour que l'objet fonctionne. Un objet magique qui nécessite la prononciation d'un mot de commande précis ne peut pas être activé dans une zone où les sons sont étouffés, comme dans la zone créée par un sort de *silence*.

Objets à utilisation unique

Certains objets ne peuvent s'utiliser qu'une seule fois et sont dépensés une fois activés. Une potion ou un élixir doit être avalé et une huile appliquée sur le corps.

Les inscriptions sur un parchemin disparaissent une fois lues. La magie d'un objet à utilisation unique disparaît une fois utilisée.

Sorts

Certains objets magiques permettent à leurs utilisateurs de lancer des sorts par leur biais. Ces sorts sont lancés au niveau le plus bas possible, ils ne dépensent aucun des emplacements de sort de l'utilisateur et ne nécessitent aucune composante, à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description de l'objet. Le temps d'incantation, la portée et la durée des sorts restent les mêmes, et l'utilisateur de l'objet doit se concentrer si un sort donné exige de la concentration. Nombre d'objets, comme les potions, ne nécessitent aucune incantation et confèrent les effets d'un sort, en appliquant sa durée habituelle. Certains objets font exception à cette règle et modifient le temps d'incantation, la durée ou d'autres aspects d'un sort.

Avec certains objets magiques, comme les bâtons, l'utilisateur doit appliquer sa caractéristique d'incantation quand il lance un sort par le biais de l'objet. S'il possède plusieurs caractéristiques d'incantation, il choisit celle utilisée avec l'objet. S'il ne possède aucune caractéristique d'incantation (un roublard avec l'aptitude utilisation d'objets magiques, par exemple), on considère que son modificateur de caractéristique d'incantation est égal à +0 lorsqu'il utilise l'objet et qu'il applique son bonus de maîtrise.

Charges

Certains objets magiques possèdent des charges qu'il faut dépenser pour activer leurs propriétés. Le nombre de charges restantes que contient un objet est révélé quand on lui lance un sort d'*identification* ou quand une créature s'harmonise avec lui. De plus, quand un objet récupère des charges, la créature harmonisée sait combien de charges celui-ci récupère.

Détruire un objet magique

La majorité des objets magiques sont plus résistants que leur équivalent non-magique. La plupart, grâce à la magie qu'ils renferment, sont *résistants* à tous les types de dégâts. Les potions et les parchemins font exception. Les premières sont détruites si leur contenant est détruit ou renversé, les seconds peuvent aisément prendre feu ou être déchirés. Quant aux artefacts, ils sont pratiquement indestructibles. Chacun d'eux possède une méthode unique, souvent l'objet d'une quête épique, pour être détruit.

Particularité d'un objet magique

Les objets magiques sont par essence mystérieux. Afin de transformer la découverte d'un objet magique en réel émerveillement, il peut être utile de réfléchir à son histoire. Les tableaux suivants peuvent vous aider à déterminer quelques détails pittoresques qui transformeront votre *dague +2* en un objet bien plus intéressant.

Détails amusants

Difficile à décrire. L'objet semble constamment changer de couleur ou de forme.

Émouvant. Quand il est utilisé, l'objet transmet une émotion forte à son porteur : excitation, peur, amour, etc.

Repoussant. L'objet est d'horrible facture. Tous ceux qui le voient détournent le regard.

Solide. L'objet est incroyablement robuste. Les dégâts qu'il subit sont divisés par 4.

Exubérant. Lorsqu'il est utilisé, l'effet produit par l'objet est très voyant et spectaculaire. Il est impossible de l'utiliser discrètement.

Capricieux. L'objet ne fonctionne que si son utilisateur le lui demande gentiment.

Propriété additionnelle

Lumineux. L'objet dégage une lumière vive dans un rayon de 3 mètres.

Flotte ou coule. L'objet flotte sur l'eau. Il est très difficile de l'immerger. Le porteur obtient l'avantage sur ses jets de Force (Athlétisme) pour nager. Au contraire, le porteur peut prononcer un mot de commande qui fait couler l'objet à pic.

Passe-partout. L'objet permet d'obtenir l'avantage aux jets de Dextérité effectués pour crocheter une serrure.

Alarme. L'objet émet le tintement d'une clochette si un type particulier de créature se trouve à moins de 20 mètres de lui.

Bénéfique. Lorsqu'il lance un dé de vie pur récupérer pendant un repos, le porteur de l'objet regagne un point de vie supplémentaire par dé de vie.

Vision dans le noir. Le porteur de l'objet bénéficie d'une vision dans le noir avec une portée de 9 mètres. S'il possède déjà cette aptitude, le personnage augmente la portée de sa vision dans le noir de 9 mètres.

Qui l'a créé ?

Peuple disparu. L'objet a été créé par un royaume ou un empire si ancien qu'il n'est plus aujourd'hui qu'un mythe. Il est convoité par les collectionneurs.



Le conseil du Créateur

L'un des deux pères du plus vieux et du plus connu des jeux de rôle disait à eu près ceci dans le premier manuel à destination des MJ : il est important d'user de discernement dans la distribution des objets magiques. Trop d'objets magiques, ou des objets obtenus sans gloire, baissent la valeur de ce qui devrait rester rare et précieux. La génération aléatoire des objets magiques découverts dans un trésor est là pour apporter de la variété et de la surprise. Si vous préférez éviter que des personnages de bas niveau n'obtiennent des objets très puissants, libre à vous de relancer le dé ou de choisir dans les tables plutôt que de vous en remettre au hasard.

En outre, les tableaux présentés ici représentent un univers classique de ***Héros & Dragons***. Les objets légendaires, par exemple, le sont réellement et n'existent probablement qu'en un seul exemplaire. Il vous faudra modifier les tables si vous choisissez un univers de jeu où la magie est rare ou, au contraire, si elle se rencontre à chaque coin de rue.



Elfes de sang. L'objet provient des profondeurs de la terre, là où se sont réfugiés les elfes de sang. Il y a une chance sur deux qu'il ne fonctionne pas à la lumière du soleil.

Géants. L'objet est plus grand que normal. Il est gravé de runes dans la langue des géants. Un géant jugera insultant qu'un personnage de taille M ou moins utilise l'objet.

Liche. L'objet a été créé par un magicien mort-vivant. Il est gravé de symboles macabres. Le porteur regagne un point de vie de moins par dé de vie lancé pendant un repos.

Animal éveillé. C'est un animal d'une intelligence humaine qui a créé l'objet. Il a une apparence particulièrement exotique.

Mage célèbre. L'objet a été créé par un magicien particulièrement célèbre. Son nom est même gravé dessus. La plupart des gens considéreront le porteur de l'objet comme un voleur. Et qu'en pense le mage en question ?

Détail historique

Royal. L'objet a été créé pour un monarque. Les sujets du royaume considèrent le porteur comme un membre de la famille royale.

Artiste de renom. L'objet a été créé en collaboration avec un maître joaillier. Il est en or ou en platine et est serti de pierres précieuses. Sa valeur est le double de celle d'un objet magique similaire. Il attire bien entendu les regards des voleurs.

Ordre chevaleresque. L'objet appartient à un ordre de paladins. Le symbole de leur dieu y est gravé. Les suivants du même dieu attendent du porteur de l'objet qu'il respecte les serments de l'ordre, ou qu'il rende l'objet au culte.

Bataille historique. L'objet a tenu un rôle important lors d'une bataille. Les vainqueurs et leurs descendants ont un respect énorme pour l'objet et son porteur. Il en est de même quant à la haine que lui portent les vaincus.

Mauvais présage. Tous les porteurs précédents connus de l'objet sont morts dans des conditions atroces. Ceux qui reconnaissent l'objet n'ont de cesse de mettre le personnage en garde contre la malédiction.

Destin. L'objet a été conçu dans un but bien précis. Lorsque cet événement arrivera, l'objet s'éveillera à la conscience et exigera de son porteur qu'il le conduise à un endroit précis du monde.

Objets magiques aléatoires

Les tableaux suivants vous seront utiles pour déterminer les objets magiques présents dans les trésors des monstres rencontrés par les personnages.

Objets magiques 1	
01-50	**Potions (lancer 1d6)**
1-3	Potion de soins courants
4	Potion d'escalade
5	Potion d'amitié avec les animaux
6	Potion de soins supérieurs
51-80	**Parchemins de sorts (lancer 1d6)**
1-2	1d4 (2) tours de magie
3-4	1d4 (2) sorts de 1er niveau
5-6	1 sorts de 2e niveau
81-90	**Munitions magiques (lancer 1D6)**
1-3	1 munition +1
4-5	1d6 munitions +1
6	2d6 munitions +1
91-93	Broche de protection
94-95	Sac sans fond
96-00	Relancer sur table 2

Objets magiques 2	
01-25	**Potions (lancer 1d10)**
1-2	1d4 (2) potions de soins courants
3-4	Potion de soins supérieurs
5	Potion d'agrandissement
6	Potion d'amitié avec les animaux
7	Potion de force de géant des collines
8	Potion de poison
9	Potion de résistance
10	Potion de respiration aquatique
26-45	**Parchemins de sorts (lancer 1d6)**
1-2	1d4 (2) sorts de 1er niveau
3-4	1d4 (2) sorts de 2e niveau
5-6	1d4 (2) sorts de 3e niveau
46-60	**Armes et armures (lancer 1d10)**
1-3	Arme +1
4-6	Bouclier +1
7	3d6 (10) Munitions +1
8	Cape de protection
9	Broche de protection
10	Javeline de foudre
61-65	**Baguettes, bâtons et sceptres (lancer 1d6)**
1-2	Baguette du mage de guerre +1
3-4	Baguette de détection de la magie
5	Baguette des secrets
6	Sceptre inamovible
66-68	Sac sans fond
69-71	Bottes de marche et de saut
72-74	Bottes des terres gelées
75-79	Bottes elfiques
78-80	Bracelets d'archerie
81-82	Cape elfique
83-84	Carquois efficace
85	Amulette d'antidétection
86	Anneau de nage
87	Anneau de saut
88	Chaussons de l'araignée
89	Corde d'escalade
90	Figurine merveilleuse de corbeau d'argent
91	Gants de nage et d'escalade
92	Pierre porte-bonheur
93	Poussière à éternuer
94	Poussière d'assèchement
95	Poussière de disparition
96-00	Relancer sur table 3

Objets magiques 3	
01-05	Relancer sur table 2
06-25	**Potions et huiles (lancer 1d8)**
1-2	Baume revigorant
3-4	Huile glissante
5-6	Philtre d'amour
7	Potion de clairvoyance
8	Potion de force de géant du givre/des pierres
26-45	**Armures (lancer 1d6)**
1-4	Armure +1
5	Armure en adamantium
6	Armure de mithral
46-48	Amulette de santé
49-51	Anneau de chaleur
52-54	Anneau de marche sur l'eau
55-57	Anneau de protection mentale
58-60	Bâton du python
61-62	Cartes d'illusion
63-65	Gantelets de puissance d'ogre
66-67	Gemme élémentaire
68-69	Perle de puissance
70-71	Sac à malice
72	Amulette de cicatrisation
73	Balai volant
74	Bandeau d'intelligence
75	Bottes ailées
76	Bouteille fumigène
77	Cape de la raie manta
78	Carafe intarissable
79	Chapeau de déguisement
80	Collier d'adaptation
81	Diadème de destruction
82	Éventail enchanté
83	Flûte des égouts
84	Flûte terrifiante
85	Gants piégeurs de projectiles
86	Heaume de compréhension des langages
87	Heaume de télépathie
88	Lanterne de révélation
89	Lentilles de netteté
90	Lunettes nocturnes
91	Médaillon des pensées
92	Œil de lynx
93	Regard charmeur
94	Robe d'objets pratiques
95	Trident de domination aquatique
96-00	Relancer sur table 4

Objets magiques 4	
01-05	Relancer sur table 3
06-25	**Potions (lancer 1d8)**
1-3	Potion de soins excellents
4	Potion d’héroïsme
5	Potion de force de géant du feu
6	Potion de forme gazeuse
7	Potion de lecture des pensées
8	Potion de rétrécissement
26-40	**Parchemins (lancer 1d8)**
1-2	1d4 (2) sorts de 3e niveau
3-6	1d4 (2) sorts de 4e niveau
7-8	1d4 (2) sorts de 5e niveau
41-60	**Armes (lancer 1d20)**
1-5	Arme +2
6-8	3d6 (10) Munitions +2
9	Arme vicieuse
10	Dague venimeuse
11	Épée radieuse
12	Épée voleuse de vie
13	Épée mordante
14	Épée ardente
15	Hache du berserker
16	Masse d’anéantissement
17	Masse destructrice
18	Masse terrifiante
19	Tueuse de géants
20	Tueuse de dragons
61-75	**Armures et boucliers (lancer 1d20)**
1-5	Armure +1
6-0	Bouclier +2
11-12	Bouclier antiprojectiles
13	Bouclier d’attraction des projectiles
14-15	Armure de résistance
16	Armure de vulnérabilité
17-19	Chemise de mailles elfique
20	Cuir clouté glamour
75-81	**baguettes (lancer 1d12)**
1-2	Baguette du mage de guerre +2
3-4	Baguette de projectiles magiques
5	Baguette d’éclairs
6	Baguette de boules de feu
7	Baguette de détection de l’ennemi
8	Baguette de paralysie
9	Baguette de terreur
10	Baguette des entraves
11	Baguette entoilée
12	Baguette merveilleuse
82	Amulette antidote
83	Amulette de bonne santé
84	Bottes de lévitation
85	Bottes de rapidité
86	Cape de déplacement
87	Cape de la chauve-souris
88	Cape de prestidigitateur
89	Ceinturon de force de géant des collines
90	Ceinturon des nains
91	Corde d’enchevêtrement
92	Havresac magique
93	Huile éthérée
94	Menottes dimensionnelles
95	Puits portatif
96-00	Relancer sur table 5

Objets magiques 5	
01-05	Relancer sur table 4
06-25	**Anneaux magiques (lancer 1d12)**
1-2	Anneau d’action libre
3-4	Anneau d’influence animale
5	Anneau de dérobade
6	Anneau de légèreté
7-8	Anneau de protection
9	Anneau de résistance
10	Anneau de stockage de sorts
11	Anneau de vision aux rayons X
12	Anneau du bélier
26-40	**Bâtons magiques (lancer 1d6)**
1	Bâton d’envoûtement
2	Bâton de flétrissement
3-4	Bâton de guérison
5	Bâton des forêts
6	Bâton du grand essaim
41-54	**Figurines merveilleuses (lancer 1d8)**
1	Figurine merveilleuse de chèvres d’ivoire
2	Figurine merveilleuse de chien d’onyx
3	Figurine merveilleuse de griffon de bronze
4	Figurine merveilleuse de lions dorés
5	Figurine merveilleuse de mouche d’ébène
6	Figurine merveilleuse de serpentine
7	Figurine merveilleuse d’éléphant de marbre
8	Figurine merveilleuse de destrier d’ébène

55-69	**Pierres ioun (lancer 1d4)**
1	Pierre ioun de nourriture
2	Pierre ioun de protection
3	Pierre ioun de réserve
4	Pierre ioun de vigilance
70	Ailes de vol
71	Bateau pliable
72	Bol de contrôle des élémentaires de l'eau
73	Bracelets de défense
74	Brasero de contrôle des élémentaires du feu
75	Carillon d'ouverture
76	Chapelet
77	Collier de boules de feu
78	Cor de destruction
79	Cor du Valhalla d'argent
80	Cor du Valhalla de cuivre
81	Cube de force
82	Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air
83	Fers de rapidité
84	Forteresse instantanée
85	Gemme de vision
86	Gemme lumineuse
87	Heaume de téléportation
88	Liens de fer
89	Manteau de résistance aux sorts
90	Perle de force
91	Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre
92	Plume magique
93	Robe aux yeux multiples
94	Sac de haricots
95	Sceptre de suzeraineté
96-00	Relancer sur table 6

Objets magiques 6	
01-05	Relancer sur table 5
06-20	**Potions (lancer 1d8)**
1-2	Potion de soins suprêmes
3	Potion d'invisibilité
4-5	Potion de force de géant des nuages
6	Potion de vitesse
7	Potion de vol
8	Potion de force de géant des tempêtes
21-40	**Parchemins (lancer 1d8)**
1-2	1d4 (2) sorts de 5ᵉ niveau
3-6	1d4 (2) sorts de 6ᵉ niveau
7-8	1d4 (2) sorts de 7ᵉ niveau
41-60	**Armes (lancer 1d20)**
1-6	Arme +3
7-11	3d6 (10) Munitions +3
12	Arc du serment
13	Cimeterre de célérité
14	Épée dansante
15	Épée tranchante
16-18	Flèche tueuse
19	Marteau de lancer nain
20	Voleuse de vies
61-74	**Armures et boucliers (lancer 1d12)**
1-4	Armure +2
5-7	Bouclier +3
8	Armure d'écailles de dragon
9	Armure démoniaque
10	Bouclier animé
11	Bouclier de protection contre la magie
12	Harnois nain
75-86	**Pierres Ioun (lancer 1d8)**
1-2	Pierre ioun d'absorption
3	Pierre ioun d'agilité
4	Pierre ioun de dirigeant
5	Pierre ioun de force
6	Pierre ioun de vigueur
7	Pierre ioun d'intellect
8	Pierre ioun d'intuition
87-88	Baguette de métamorphose
89-92	Baguette de mage de guerre +3
93	Ceinturon de force de géant du feu
94-95	Ceinturon de force de géant du givre/des pierres
96-00	Relancer sur table 7

Objets magiques 7	
01-05	Relancer sur table 6
06-20	**Anneaux magiques (lancer 1d6)**
1-2	Anneau de feu d'étoiles
3-4	Anneau de régénération
5-6	Anneau de télékinésie
21-40	**Bâtons magiques (lancer 1d10)**
1-2	Bâton de combat
3-4	Bâton de feu
5-6	Bâton de givre
7-8	Bâton de puissance
9-10	Bâton de tonnerre et de foudre
41-45	**Manuels et traités (lancer 1d20)**
1-3	Manuel d'exercices physiques

4-6	Manuel de bonne santé
7-9	Manuel de vivacité
10-11	Manuel des golems
12-14	Traité d'autorité et d'influence
15-17	Traité de compréhension
18-20	Traité de perspicacité
46-60	**Sceptres (lancer 1d6)**
1-2	Sceptre d'absorption
3-4	Sceptre de sécurité
5-6	Sceptre de vigilance
61-62	Amulette des plans
63-64	Boule de cristal
65-66	Bouteille de l'éfrit
67-68	Cape de l'arachnide
69-72	Cierge d'invocation
73-74	Cor du Valhalla de bronze
75-76	Fer gelé
77-78	Fers du zéphyr
79-80	Heaume scintillant
81-85	Huile d'affûtage
86	Miroir d'emprisonnement
87-89	Pigments merveilleux
90	Robe aux étoiles
91	Robe de couleurs étincelantes
92-93	Sac affamé
94-95	Tapis volant
96-00	Relancer sur table 8

Objets magiques 8	
01-05	Relancer sur table 7
06-20	**Parchemins (lancer 1d8)**
1-2	1d4 (2) sorts de 7e niveau
3-6	1d4 (2) sorts de 8e niveau
7-8	1d4 (2) sorts de 9e niveau
21-35	**Armes (lancer 1d10)**
1-2	Épée vorpale
3-4	Lame porte-bonheur
5-6	Marteau du tonnerre
7-8	Protectrice
9-10	Vengeresse sacrée
36-50	**Armures (lancer 1d8)**
1-4	Armure +3
5-6	Armure d'invulnérabilité
7-8	Harnois éthéré
51-60	**Anneaux (lancer 1d10)**
1-2	Anneau d'invisibilité
3-4	Anneau de convocation de djinn
5-6	Anneau de maîtrise élémentaire
7-8	Anneau de renvoi des sorts
9-10	Anneau de triple souhait
61-65	**Boule de cristal (lancer 1d6)**
1-2	Boule de cristal de lecture des pensées
3-4	Boule de cristal de télépathie
5-6	Boule de cristal de vision suprême
66-75	**Pierres Ioun (lancer 1d6)**
1-2	Pierre ioun d'absorption supérieure
3-4	Pierre ioun de maîtrise
5-6	Pierre ioun de régénération
76-80	**Talismans (lancer 1d6)**
1-2	Talisman de la sphère
3-4	Talisman du bien ultime
5-6	Talisman du mal ultime
81	Bâton du thaumaturge
82	Cartes merveilleuses
83	Ceinturon de force de géant des nuages
84	Ceinturon de force de géant des tempêtes
85	Colle universelle
86	Cor du Valhalla de fer
87	Flasque de fer
88	Portail cubique
89	Puits des mondes
90	Robe de l'archimage
91	Scarabée de protection
92	Sceptre de puissance seigneuriale
93	Solvant universel
94	Sphère d'annihilation
95	Submersible du crabe
96-00	Artefact (au choix du MJ)

Les objets magiques

Les objets magiques sont présentés ici dans l'ordre alphabétique. Le descriptif de chacun comprend son nom, sa catégorie, sa rareté et ses propriétés magiques.

Ailes de vol

Objet merveilleux, rare (harmonisation exigée)

Tant que vous êtes équipé de cette cape, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande. La cape se transforme alors en paire d'ailes de chauve-souris ou d'oiseau placée dans votre dos pendant 1 heure ou jusqu'au moment ou vous répétez le mot de commande par une action. Les ailes vous confèrent une vitesse de

déplacement en vol de 18 mètres. Il faut attendre 1d12 heures depuis la dernière disparition des ailes avant de pouvoir les réutiliser.

AMULETTE ANTIDOTE

Objet merveilleux, rare

Une gemme noire luisante et parfaitement taillée orne cette délicate chaîne d'argent. Tant que vous portez ce pendentif, les poisons n'ont aucun effet sur vous : vous êtes immunisé contre l'état *empoisonné* et contre les dégâts de poison.

AMULETTE D'ANTIDÉTECTION

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cette amulette, vous êtes caché aux yeux de la magie de divination. Ce genre de magie ne peut plus vous prendre pour cible et ne vous perçoit plus à travers ses organes de scrutation magiques.

AMULETTE DE BONNE SANTÉ

Objet merveilleux, rare (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cette amulette, votre valeur de Constitution passe à 19. L'amulette n'a aucun effet si votre Constitution est déjà de 19 ou plus.

AMULETTE DE CICATRISATION

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce pendentif, vous vous stabilisez automatiquement au début de votre tour si vous êtes mourant. De plus, à chaque fois que vous lancez un dé de vie pour récupérer des points de vie, vous doublez le nombre de points de vie rendus.

AMULETTE DE SANTÉ

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce pendentif, vous êtes immunisé contre toutes les maladies. Si vous êtes déjà malade, les effets de la maladie sont supprimés tant que vous portez l'amulette.

AMULETTE DES PLANS

Objet merveilleux, très rare (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cette amulette, vous pouvez utiliser votre action pour nommer un endroit qui vous est familier et se trouve sur un autre plan d'existence. Faites ensuite un test d'Intelligence DD 15. Si vous réussissez, vous lancez *changement de plan*, si vous échouez, vous et toutes les créatures et tous les objets situés dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous êtes emportés vers une destination aléatoire. Lancez 1d100. De 1 à 60, cet endroit aléatoire se trouve sur le plan où vous trouviez déjà, de 61 à 100 vous arrivez sur un plan d'existence déterminé au hasard.

ANNEAU D'ACTION LIBRE

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, les terrains difficiles ne vous coûtent aucun déplacement supplémentaire. De plus, la magie ne peut pas réduire votre vitesse, vous paralyser ou vous entraver.

ANNEAU DE CHALEUR

Anneau, peu courant (harmonisation exigée)

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de froid tant que vous portez cet anneau au doigt. De plus, vous et tout l'équipement que vous portez êtes protégés contre les températures extrêmement basses (jusque -10 degrés Celsius)

ANNEAU DE CONVOCATION DE DJINN

Anneau, légendaire (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action pour convoquer un djinn particulier originaire du plan élémentaire de l'Air. Le djinn apparaît dans un emplacement inoccupé que vous lui désignez et qui se situe à 36 mètres ou moins de vous. Il reste aussi longtemps que vous vous concentrez (comme si vous vous concentriez sur un sort), jusqu'à un maximum d'une heure ou si les points de vie de la créature tombent à 0. Il retourne ensuite sur son plan d'origine.

Le djinn convoqué est amical envers vous et vos compagnons. Il obéit à la totalité de vos ordres, quelle que soit la langue utilisée. Si vous ne parvenez pas à lui donner d'ordre, le djinn se défend contre les éventuels agresseurs mais n'effectue aucune autre action.

Après le retour du djinn sur son plan d'origine, vous ne pouvez plus le convoquer avant que 24 heures ne se soient écoulées. L'anneau devient ordinaire et sa magie disparaît dès que le djinn meurt.

ANNEAU DE DÉROBADE

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Cet anneau contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité alors que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 de ses charges et remplacer l'échec de ce jet de sauvegarde par une réussite.

ANNEAU DE FEU D'ÉTOILES

Anneau, très rare (harmonisation en plein air et de nuit exigée)

Tant que vous portez cet anneau dans des endroits faiblement éclairés ou plongés dans les ténèbres, vous pouvez lancer *lumières dansantes* et *lumière* à volonté par le biais de l'anneau. L'incantation d'un de ces sorts sous cette forme nécessite une action.

L'anneau contient 6 charges dans le cadre des autres propriétés suivantes. Il récupère 1d6 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

Lueurs féeriques. Vous pouvez dépenser 1 charge par une action pour lancer lueurs féeriques par le biais de l'anneau.

Boules de foudre. Vous pouvez dépenser 2 charges par une action pour créer une à quatre sphères de foudre de 1 mètre de diamètre chacune. Plus les sphères créées sont nombreuses, moins chacune d'elles est puissante.

Chaque sphère apparaît dans un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision à 36 mètres ou moins de vous. Les sphères durent tant que vous vous concentrez (comme si vous vous concentriez sur un sort), jusqu'à un maximum d'une minute. Chaque sphère diffuse une faible lumière dans un rayon de 9 mètres.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer chaque sphère d'une distance maximale de 9 mètres, sans les éloigner de plus de 36 mètres de vous. Quand une créature, à l'exception de vous-même, approche à 1,50 mètre ou moins d'une sphère, celle-ci la foudroie et disparaît. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas de jet de sauvegarde raté, elle subit des dégâts de foudre en fonction du nombre de sphères créées.

Sphères	Dégâts de foudre
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Feu d'étoiles. Vous pouvez dépenser 1 à 3 charges par une action. Pour chaque charge dépensée, vous pouvez projeter une particule de lumière depuis l'anneau jusqu'à un point situé dans votre champ de vision à 18 mètres ou moins. Chaque créature située dans un cube de 4,50 mètres de côté autour du point désigné est criblée d'étincelles et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ; elle subit 5d4 dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

ANNEAU DE LÉGÈRETÉ

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Vous descendez de 18 mètres par round et ne subissez aucun dégât de chute tant que vous portez cet anneau au doigt.

ANNEAU DE MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

Anneau, légendaire (harmonisation exigée)

Cet anneau est lié à l'un des quatre plans Élémentaires. Le MJ choisit ou détermine au hasard le plan concerné.

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous obtenez l'avantage lors des jets d'attaque contre les élémentaires originaires du plan lié et ceux-ci subissent un désavantage lors des jets d'attaque contre vous. De plus, vous avez accès aux propriétés associées au plan auquel il est lié.

L'anneau contient 5 charges. Il récupère 1d4+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Les sorts lancés grâce à l'anneau ont un DD des jets de sauvegarde contre eux de 17.

Anneau de maîtrise élémentaire de l'Air. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer dominer un monstre sur un élémentaire de l'Air. De plus, lorsque vous chutez, vous pouvez descendre de 18 mètres par round sans subir aucun dégât de chute. Vous pouvez également parler et comprendre l'aérien.
Si vous aidez à tuer un élémentaire de l'Air tout en étant harmonisé à l'anneau, vous avez accès aux propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de foudre.
- Vous disposez d'une vitesse de déplacement en vol égale à votre vitesse au sol et vous pouvez voler en mode stationnaire.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants grâce à l'anneau en dépensant le nombre nécessaire de charges : *bourrasque* (2 charges), *chaîne d'éclairs* (3 charges) et *mur de vent* (1 charge).

Anneau de maîtrise élémentaire de l'Eau. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire de l'Eau. De plus, vous pouvez tenir debout et marcher sur les surfaces liquides comme si elles étaient solides. Vous pouvez également parler et comprendre l'aquatique.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de l'Eau tout en étant harmonisé à l'anneau, vous avez accès aux propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous pouvez respirer sous l'eau et disposez d'une vitesse de déplacement à la nage égale à votre vitesse au sol.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants grâce à l'anneau en dépensant le nombre nécessaire de charges : *contrôle de l'eau* (3 charges), *création ou destruction d'eau* (1 charge), *mur de glace* (3 charges) et *tempête de grêle* (2 charges).

Anneau de maîtrise élémentaire de la Terre. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire de la Terre. De plus, vous pouvez vous déplacer dans les terrains difficiles composés de gravats, de rochers ou de terre comme si c'était des terrains normaux. Vous pouvez également parler et comprendre le terreux.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de la Terre tout en étant harmonisé à l'anneau, vous avez accès aux propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous êtes résistant aux dégâts d'acide.

- Vous pouvez vous déplacer à travers la roche ou la terre solide comme si ces zones étaient un terrain difficile. Si vous terminez votre tour dans une telle zone, vous êtes expulsé vers l'emplacement inoccupé le plus proche du dernier emplacement occupé avant d'entrer dans cette zone.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants grâce à l'anneau en dépensant le nombre nécessaire de charges : *façonnage de la pierre* (2 charges), *peau de pierre* (3 charges) et *mur de pierre* (3 charges).

Anneau de maîtrise élémentaire du Feu. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire du Feu. De plus, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu. Vous pouvez également parler et comprendre l'ignée.

Si vous aidez à tuer un élémentaire du Feu tout en étant harmonisé à l'anneau, vous avez accès aux propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous êtes immunisé aux dégâts de feu.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants grâce à l'anneau en dépensant le nombre nécessaire de charges : *boule de feu* (2 charges), *mains brûlantes* (1 charge) et *mur de feu* (3 charges).



Un coffret unique présentant un Anneau de protection *(en haut), un* Anneau de triple souhait *(centre) et un* Anneau de résistance au feu *(bas). Probablement le travail d'un faussaire doué tant une telle réunion de merveille est improbable. Certains disent qu'ils ont été retrouvés dans le trésor d'un dragon rouge vénérable…*

ANNEAU DE MARCHE SUR L'EAU

Anneau, peu courant

Vous pouvez vous tenir debout sur toute surface liquide et vous déplacer dessus comme si elle était solide.

ANNEAU DE NAGE

Anneau, peu courant

Vous possédez une vitesse de déplacement à la nage de 12 mètres tant que vous portez cet anneau au doigt.

ANNEAU DE PROTECTION

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cet anneau au doigt.

ANNEAU DE PROTECTION MENTALE

Anneau, peu courant (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes immunisé à la magie utilisée par d'autres créatures pour lire vos pensées, déterminer si vous mentez, connaître votre alignement ou le type de créature que vous êtes. Les créatures peuvent communiquer par télépathie avec vous seulement si vous les y autorisez.

Vous pouvez utiliser une action pour que l'anneau vous rende *invisible* jusqu'au moment où vous utilisez une autre action pour redevenir visible, si vous retirez l'anneau ou si vous mourez.

Si vous perdez la vie avec l'anneau au doigt, votre âme se réfugie à l'intérieur, à moins qu'il ne contienne déjà une âme. Vous pouvez rester dans l'anneau ou vous en aller pour l'après-vie. Tant que votre âme est à l'intérieur de l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature qui l'enfile. Un porteur ne peut pas empêcher cette communication télépathique.

ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION

Anneau, très rare (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cet anneau, vous récupérez 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie. Si vous perdez des parties de votre corps, l'anneau permet la repousse des parties manquantes qui retrouvent leur entière fonctionnalité au bout de 1d6+1 jours s'il vous reste au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

ANNEAU DE RENVOI DES SORTS

Anneau, légendaire (harmonisation exigée)

Vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts qui ne prennent que vous pour cible (et non une zone d'effet) tant que vous portez cet anneau au doigt. De plus, si vous obtenez un 20 au jet de sauvegarde et que le sort est de niveau 7 ou moins, celui-ci ne produit aucun effet sur vous et il cible à la place son lanceur, en utilisant le niveau d'emplacement, le DD des jets de sauvegarde contre le sort et la caractéristique d'incantation du lanceur.

ANNEAU DE RÉSISTANCE

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Vous bénéficiez d'une résistance contre un type de dégâts tant que vous portez cet anneau au doigt. La pierre précieuse qui orne l'anneau indique le type que le MJ peut choisir ou déterminer au hasard.

d10	Type de dégâts	Pierre précieuse
1	Acide	Perle
2	Froid	Tourmaline
3	Feu	Grenat
4	Force	Saphir
5	Foudre	Citrine
6	Nécrotique	Jais
7	Poison	Améthyste
8	Psychique	Jade
9	Radiant	Topaze
10	Tonnerre	Spinelle

ANNEAU DE SAUT

Anneau, peu courant (harmonisation exigée)

Vous pouvez lancer le sort de *saut*, à volonté et par une action bonus, tant que vous portez cet anneau au doigt. Seul vous bénéficiez des effets de ce sort.

ANNEAU DE STOCKAGE DE SORTS

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Cet anneau stocke des sort que l'on lance à l'intérieur et les conserve jusqu'au moment où son porteur harmonisé les utilise. L'anneau peut stocker un maximum de 5 niveaux de sorts en même temps. Au moment de sa découverte, l'anneau contient 1d6-1 niveaux de sorts stockés choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort de niveau 1 à 5 dans l'anneau en le touchant au moment de l'incantation du sort. Le sort ne produit aucun effet ; il est simplement stocké dans l'anneau. Si l'anneau ne peut pas stocker le sort, celui-ci est dépensé sans produire d'effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine l'espace de stockage qu'il occupe.

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer n'importe quel sort stocké à l'intérieur. Le sort utilise le niveau d'emplacement, le DD du jet de sauvegarde contre le sort, le bonus à l'attaque du sort et la caractéristique d'incantation de la créature qui l'a lancé mais, pour tous les autres paramètres, on considère que c'est vous qui lancez le sort. Le sort lancé depuis l'anneau n'est plus stocké à l'intérieur et libère ainsi de l'espace de stockage.

ANNEAU DE TÉLÉKINÉSIE

Anneau, très rare (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez lancer le sort de *télékinésie* à volonté mais vous ne pouvez cibler que des objets qui ne sont ni équipés ni portés.

ANNEAU DE TRIPLE SOUHAIT

Anneau, légendaire

Vous pouvez utiliser une action pour dépenser une des 3 charges que contient l'anneau et lancer un sort de *souhait* par son biais. L'anneau devient ordinaire et non-magique dès que vous utilisez sa dernière charge.

ANNEAU DE VISION AUX RAYONS X

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de cet anneau. Une fois celui-ci prononcé, vous pouvez voir dans et à travers la matière solide pendant 1 minute. Le rayon de cette vision s'étend sur 9 mètres. Pour vous, les objets solides à l'intérieur de ce rayon paraissent transparents et ne bloquent pas la lumière. La vision peut traverser 30 centimètres de pierre, 3 centimètres de métal ordinaire ou jusqu'à 1 mètre de bois ou de terre. Les substances plus épaisses bloquent la vision, tout comme une fine couche de plomb.

Chaque fois que vous utilisez l'anneau à nouveau avant de prendre un repos long, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être affublé d'un niveau d'épuisement.

ANNEAU D'INFLUENCE ANIMALE

Anneau, rare

Cet anneau contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau au doigt, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et lancer un des sorts suivants :

- *Amitié avec les animaux* (DD des jets de sauvegarde contre le sort 13)
- *Peur* (DD des jets de sauvegarde contre le sort 13). Seules les bêtes dotées d'une Intelligence de 3 ou moins peuvent être ciblées par ce sort.
- Communication avec les animaux

ANNEAU D'INVISIBILITÉ

Anneau, légendaire (harmonisation exigée)

Vous pouvez devenir *invisible* par une action tant que vous portez cet anneau au doigt. L'ensemble

de vos objets équipés ou transportés deviennent également invisibles. Vous restez invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré, si vous attaquez, lancez un sort ou utilisez une action bonus pour redevenir invisible.

ANNEAU DU BÉLIER

Anneau, rare (harmonisation exigée)

Cet anneau contient 3 charges et récupère 1d3 charges chaque jour, à l'aube. Tant que portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser une action pour dépenser de 1 à 3 charges afin d'attaquer une créature située à 18 mètres ou moins dans votre champ de vision. L'anneau produit une tête de bélier spectrale et effectue son jet d'attaque avec un bonus de +7. En cas d'attaque réussie et pour chaque charge dépensée, la cible subit 2d10 dégâts de force et elle est éloignée de vous sur une distance de 1,50 mètre.

Par ailleurs, vous pouvez dépenser de 1 à 3 des charges que contient l'anneau par une action pour tenter de briser un objet ni équipé, ni porté, et situé à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. L'anneau effectue un test de Force avec un bonus de +5 pour chaque charge dépensée.

ARC DU SERMENT

Arme (arc long), très rare (harmonisation requise)

Quand vous encochez une flèche sur cet arc, il murmure en elfe « *Une mort rapide à mes ennemis.* » Lorsque vous l'utilisez pour une attaque à distance, vous pouvez lui chuchoter sa phrase de commande « *Une mort rapide pour vous qui m'avez causé du tort.* » La cible de votre attaque devient votre ennemi juré jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce que l'aube se lève sur le septième jour suivant votre déclaration. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi juré de ce type. À sa mort, vous devez attendre l'aube suivante pour en désigner ainsi un nouveau.

Quand vous faites une attaque à distance avec cet arc contre votre ennemi juré, vous obtenez l'*avantage* lors du test. De plus, votre cible ne tire aucun avantage d'un abri (à moins d'un abri total) et vous ne subissez pas de *désavantage* s'il se trouve à longue portée. Si vous touchez, votre ennemi juré subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que votre ennemi juré est en vie, vous obtenez l'*avantage* lors de vos jets d'attaque avec toutes les armes autres que cet arc.

ARME VICIEUSE

Arme (n'importe quelle arme), rare

Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque avec cette arme magique, votre coup critique inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type normalement infligé par l'arme.

ARME +1, +2 OU +3

Arme (n'importe quelle arme), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Le bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

ARMURE D'ÉCAILLES DE DRAGON

Armure (armure d'écaille), très rare (harmonisation requise)

Une armure d'écaille de dragon est faite à partir des écailles d'une espèce de dragon. Parfois, un dragon récupère les écailles qu'il a perdues et les offre à un humanoïde, parfois ce sont des chasseurs qui écorchent soigneusement un dragon mort et conservent sa peau. Dans les deux cas, une armure d'écailles de dragon est un objet très précieux.

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA, vous obtenez l'*avantage* sur les jets de sauvegarde contre la présence terrifiante et le souffle des dragons et vous êtes résistant au type de dégâts déterminé par l'espèce de dragon qui a fourni les écailles de l'armure (voir la table).

De plus, vous pouvez utiliser une action pour concentrer vos cinq sens et percevoir par magie la distance qui vous sépare du dragon le plus proche, dans un rayon de 45 kilomètres, et la direction dans laquelle il se trouve. Ce pouvoir fonctionne uniquement vis-à-vis des dragons de la même espèce que celui qui a fourni les écailles de l'armure. Il faut attendre l'aube suivante avant de réutiliser ce pouvoir.

Dragon	Résistance
Noir	Acide
Bleu	Foudre
Airain	Feu
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Or	Feu
Vert	Poison
Rouge	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid

ARMURE DE MITHRAL

Armure (intermédiaire ou lourde mais pas en peau), peu courante

Le mithral est un métal léger et flexible, à tel point qu'on peut porter une chemise de mailles ou une cuirasse de cette matière sous des vêtements normaux. Si le type d'armure impose d'ordinaire un *désavantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) ou si une certaine valeur de Force figure parmi ses conditions requises, ce n'est pas le cas de sa version en mithral.



Une Armure d'écailles de dragon rouge vaut une fortune. Elle confère un prestige sans pareil à son porteur mais peut aussi lui attirer une haine d'une férocité sans nom de la part des dragons et de leurs adorateurs, plus nombreux qu'on ne le croit.



L'Armure démoniaque est puissante mais… maudite.

ARMURE DÉMONIAQUE

ARMURE (HARNOIS), TRÈS RARE (HARMONISATION REQUISE)

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +1 à la CA et vous comprenez et parlez l'abyssal. De plus, les gantelets de l'armure sont équipés de griffes qui transforment les attaques à mains nues portées avec eux en attaques portées avec une arme magique infligeant des dégâts tranchants, dotée d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et infligeant 1d8 de dégâts.

Malédiction. Une fois que vous avez enfilé cette armure maudite, vous ne pouvez plus la retirer, à moins de bénéficier du sort *lever la malédiction* ou d'une magie similaire. Tant que vous portez l'armure, vous subissez un *désavantage* lors de vos jets d'attaque contre les démons et de vos jets de sauvegarde contre leurs sorts et de leurs pouvoirs spéciaux.

ARMURE DE RÉSISTANCE

ARMURE (LÉGÈRE, INTERMÉDIAIRE OU LOURDE), RARE (HARMONISATION EXIGÉE)

Tant que vous portez cette armure, vous êtes résistant à un type de dégâts. C'est au MJ de choisir ce type ou de le déterminer au hasard parmi les options suivantes.

D10	Type de dégâts
1	Acide
2	Froid
3	Feu

4	Force
5	Foudre
6	Nécrotique
7	Poison
8	Psychique
9	Radiant
10	Tonnerre

ARMURE DE VULNÉRABILITÉ

Armure (harnois), rare (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cette armure, vous êtes résistant à un type de dégâts parmi les suivants : contondants, perforants ou tranchants. C'est au MJ de choisir ce type ou de le déterminer au hasard.

Malédiction. Cette armure est maudite, mais les gens l'ignorent à moins de lui lancer le sort *identification* ou de s'harmoniser avec elle. Si vous vous harmonisez avec l'armure, elle vous maudit jusqu'à ce que vous bénéficiez du sort *lever la malédiction* ou d'une magie similaire. Vous aurez beau enlever l'armure, cela ne suffit pas à briser la malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous êtes vulnérable à deux des trois types de dégâts contre lesquels l'armure peut vous offrir une résistance (jamais celui pour lequel elle vous rend résistant).

ARMURE D'INVULNÉRABILITÉ

Armure (harnois), légendaire (harmonisation exigée)

Tant que vous portez cette armure, vous résistez aux dégâts non-magiques. De plus, vous pouvez dépenser une action pour vous immuniser contre les dégâts non-magiques pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous ne portiez plus l'armure. Une fois que vous avez utilisé cette action spéciale, vous ne pouvez plus vous en servir avant l'aube suivante.

ARMURE EN ADAMANTIUM

Armure (intermédiaire ou lourde, mais pas en peau), peu courante

Cette armure est renforcée à base d'adamantium, l'une des substances les plus solides au monde. Tant que vous la portez, tous les coups critiques réussis contre vous se muent en coups normaux.

ARMURE +1, +2 OU +3

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (+1), très rare (+2) ou légendaire (+3)

Vous disposez d'un bonus à la CA tant que vous portez cette armure. Ce bonus dépend de la rareté de l'armure.

BAGUETTE D'ÉCLAIRS

Baguette, rare (harmonisation avec un lanceur de sorts exigée)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de éclair (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BAGUETTE DE BOULES DE FEU

Baguette, rare (harmonisation avec un lanceur de sorts exigée)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de *boule de feu* (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BAGUETTE DE DÉTECTION DE L'ENNEMI

Baguette, rare (harmonisation exigée)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour prononcer son mot de commande. Pendant la minute qui suit, vous connaissez la direction (mais pas la distance) de la créature hostile envers vous la plus proche et située à 18 mètres ou moins. La baguette perçoit la présence des créatures hostiles éthérées, *invisibles*, déguisées ou cachées, en plus de celles exposées à la vue de tous. L'effet prend fin si vous ne tenez plus la baguette en main.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. Sur un 1, elle est détruite et tombe en cendres.

BAGUETTE DE DÉTECTION DE LA MAGIE

Baguette, peu courante

Cette baguette contient 3 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez dépenser 1 charge par une action pour lancer le sort *détection de la magie* par son biais. La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

BAGUETTE DE MÉTAMORPHOSE

Baguette, très rare (harmonisation avec un lanceur de sorts exigée)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et lancer le sort de

métamorphose (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BAGUETTE DE PARALYSIE

BAGUETTE, RARE (HARMONISATION AVEC UN LANCEUR DE SORTS EXIGÉE)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et projeter un fin rayon bleu de l'extrémité de la baguette vers une créature située à 18 mètres ou moins dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être *paralysée* pendant 1 minute. À la fin de chacun des tours de la cible, elle peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BAGUETTE DE PROJECTILES MAGIQUES

BAGUETTE, PEU COURANTE

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de *projectile magique* par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 1 de ce sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BAGUETTE DE TERREUR

BAGUETTE, RARE (HARMONISATION EXIGÉE)

Cette baguette contient 7 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. Sur un 1, elle est détruite et tombe en cendres.

Ordre. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et ordonner à une créature de fuir ou de se mettre à plat ventre, comme avec le sort *ordre* (DD des jets de sauvegarde 15).

Cône de terreur. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 2 charges et projeter depuis l'extrémité de la baguette un cône de 18 mètres de lumière ambrée. Les créatures dans le cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être *terrorisées* par votre présence pendant 1 minute. Terrorisée de cette façon, une créature doit consacrer ses tours à tenter de s'éloigner le plus loin possible de vous. Elle ne peut pas approcher volontairement à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut plus non plus faire de réaction. En ce qui concerne ses actions, elle peut effectuer uniquement l'action *se précipiter* ou tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut effectuer l'action *esquiver*. À la fin de chacun de ses tours, une créature peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.



Le cauchemar concentré, libéré par la Baguette de terreur

BAGUETTE DES ENTRAVES

BAGUETTE, RARE (HARMONISATION AVEC UN LANCEUR DE SORTS EXIGÉE)

Cette baguette contient 7 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez sa dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette est détruite et tombe en cendres.

Sorts. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser certaines de ses charges et lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 17) : *immobilisation de monstre* (5 charges) ou *immobilisation de personne* (2 charges).

Évasion facilitée. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser votre réaction et vous obtenez

l'avantage lors d'un jet de sauvegarde effectué pour ne pas vous retrouver *paralysé* ou *entravé*. Vous pouvez aussi dépenser 1 charge de cette façon pour obtenir l'*avantage* lors d'un test effectué pour éviter de vous retrouver *empoigné*.

BAGUETTE DES SECRETS

Baguette, peu courante

Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et, si une porte secrète ou un piège est présent à 9 mètres ou moins de vous, la baguette se met à pulser et pointe dans la direction du plus proche de vous. La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

BAGUETTE DU MAGE DE GUERRE +1, +2 OU +3

Baguette, peu courant (+1), rare (+2) ou très rare (+3) (harmonisation avec un lanceur de sorts exigée)

Avec cette baguette en main, vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque des sorts déterminé par la rareté de la baguette. En outre, vous ignorez les abris partiels lorsque vous effectuez une attaque de sort.

BAGUETTE ENTOILÉE

Baguette, peu courante (harmonisation avec un lanceur de sorts exigée)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et lancer le sort *toile d'araignée* (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BAGUETTE MERVEILLEUSE

Baguette, rare (harmonisation avec un lanceur de sorts exigée)

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et choisir une cible à 36 mètres ou moins de vous. La cible peut être une créature, un objet ou un point dans l'espace. Lancez un d100 et consultez la table suivante pour découvrir ce qu'il se passe.

Si l'effet produit vous pousse à lancer un sort bar le biais de la baguette, le DD des jets de sauvegarde du sort s'élève à 15. Si le sort a normalement une portée exprimée en mètres, celle du sort lancé par le biais de la baguette s'élève à 36 mètres si ce n'est pas déjà le cas.

Si l'effet produit couvre une zone, vous devez centrer le sort sur la cible qui doit être comprise dans sa zone d'effet. Si l'effet produit peut cibler plusieurs sujets, le MJ détermine au hasard les créatures affectées.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en poussière sur un résultat de 1.

d100	Effet
01-05	Vous lancez lenteur.
06-10	Vous lancez lueurs féeriques.
11-15	Vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour, mais vous croyez que quelque chose d'incroyable vient tout juste d'arriver.
16-20	Vous lancez bourrasque.
21-25	Vous lancez *détection des pensées* sur la cible de votre choix. Vous subissez 1d6 dégâts psychiques si vous ne ciblez aucune créature.
26-30	Vous lancez nuage puant.
31-33	Une forte pluie tombe dans un rayon de 18 mètres centré sur la cible. La visibilité dans cette zone est réduite. La pluie tombe ainsi jusqu'au début de votre prochain tour.
34-36	Un animal apparaît dans l'emplacement inoccupé le plus proche de la cible. L'animal n'est pas sous votre contrôle et agit comme tout autre animal de son espèce. Lancez un d100 pour déterminer quel animal apparaît. Entre 01 et 25, un rhinocéros apparaît ; entre 26 et 50, un éléphant apparaît ; et entre 51 et 100, un rat apparaît.
37-46	Vous lancez éclair.
47-49	Une nuée de 600 gros papillons envahit une zone de 9 mètres de rayon centrée sur la cible. La visibilité dans cette zone est nulle. Les papillons restent pendant 10 minutes.
50-53	Vous agrandissez la cible comme si vous aviez lancé agrandir/rétrécir. Vous devenez la cible du sort si celle que vous avez désignée ne peut être affectée ou si vous ne ciblez aucune créature.
54-58	Vous lancez ténèbres.
59-62	De l'herbe pousse par terre dans une zone de 18 mètres de rayon centrée sur la cible. S'il y a déjà de l'herbe, elle pousse pour atteindre dix fois sa taille normale et conserve cette nouvelle taille pendant 1 minute.
63-65	Un objet au choix du MJ disparaît dans le plan éthéré. L'objet ne doit être équipé ou porté par personne, il doit se trouver à 36 mètres ou moins de la cible et ses dimensions ne peuvent dépasser 3 mètres.
66-69	Vous rapetissez comme si vous aviez lancé le sort agrandir/rétrécir sur vous-même.
70-79	Vous lancez boule de feu.
80-84	Vous lancez invisibilité sur vous-même.
85-87	Des feuilles de plante poussent sur la cible. Si vous prenez un point dans l'espace pour cible, des feuilles poussent sur la créature la plus proche de ce point. À moins d'être arrachées, les feuilles se racornissent peu à peu et tombent au bout de 24 heures.

88-90	un flot de 1d4×10 pierres précieuses, avalant 1 po chacune, surgit de l'extrémité de la baguette sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque pierre précieuse inflige 1 dégât contondant et les dégâts totaux infligés par ces pierres sont divisés à parts égales entre toutes les cibles sur la ligne.
91-95	Une explosion de lumière scintillante s'étend autour de vous sur un rayon de 9 mètres. Vous, et les créatures dans la zone qui peuvent vous voir, devez chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
96-97	La peau de la cible devient bleue et luminescente pendant 1d10 jours. Si vous avez pris un point dans l'espace pour cible, c'est la créature la plus proche de ce point qui est affectée.
98-00	Si vous avez pris une créature pour cible, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si vous n'avez pris aucune créature pour cible, c'est vous la cible du sort, et vous devez effectuer le jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est instantanément pétrifiée. Tous les autres jets de sauvegarde ratés signifient que la cible est entravée et commence à se transformer en pierre. Entravée de cette façon, la cible doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour ; elle est pétrifiée en cas d'échec ou met fin à l'effet en cas de réussite. La pétrification dure tant que la cible n'est pas libérée par un sort de restauration supérieure ou une magie similaire.

BALAI VOLANT

Objet merveilleux, peu courant

Ce balai de bois pèse 1,5 kilo et fonctionne comme un balai ordinaire, à moins que vous ne vous mettiez à califourchon dessus et prononciez son mot de commande. Il se met alors à flotter et vous pouvez le chevaucher pour vous déplacer dans les airs. Il dispose d'une vitesse de vol de 15 mètres et porte jusqu'à 200 kilos, mais sa vitesse se réduit à 9 mètres si la charge dépasse les 100 kilos. Le balai cesse de flotter dès que vous atterrissez.

Vous pouvez envoyer le balai rejoindre seul une destination située dans un rayon de 1,5 kilomètre, à condition de prononcer le mot de commande, le nom de la destination et de bien connaître cette dernière. Le balai revient à vous quand vous prononcez un autre mot de commande, à condition qu'il se trouve encore dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de vous.

BANDEAU D'INTELLIGENCE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce bandeau, votre Intelligence passe à 19. Si elle est déjà de 19 ou plus, il n'a aucun effet sur vous.

BATEAU PLIABLE

Objet merveilleux, rare

Cet objet ressemble à une boîte en bois de 30 centimètres de long pour 15 de large et 15 de profondeur. Il pèse 2 kilos et flotte. On peut l'ouvrir pour stocker des objets à l'intérieur. Il répond à trois mots de commande, chacun nécessitant une action.

Le premier déplie la boîte qui se transforme en bateau de 3 mètres de long pour 1,20 mètre de large et 60 centimètres de profondeur. Il est doté d'une paire de rames, d'une ancre, d'un mât et d'une voile latine. Quatre créatures de taille M au maximum peuvent s'y installer confortablement.

Le deuxième mot de commande déplie la boîte pour former un bateau de 7 mètres de long, 2,40 mètres de large et 2 mètres de profondeur. Il est doté d'un pont, de bancs pour les rameurs, de cinq paires d'avirons, d'un aviron de queue, d'une ancre, d'une cabine de pont et d'un mât à la voile carrée. Il accueille confortablement 15 créatures de taille M.

Quand la boîte se change en bateau, son poids devient celui d'un navire ordinaire de sa taille et tout ce qui se trouvait dans la boîte reste dans le bateau.

Le troisième mot de commande replie le bateau qui redevient une boîte, à condition qu'il n'y ait pas de créatures à bord. Tout objet qui se trouve à bord et ne peut pas tenir dans la boîte se retrouve à l'extérieur de ce récipient quand le navire se replie. Tout objet qui se trouve à bord du bateau et peut tenir dans la boîte se retrouve à l'intérieur.

BÂTON D'ENVOÛTEMENT

Bâton, rare (harmonisation avec un barde, un clerc, un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier exigée)

Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 des 10 charges qu'il contient et lancer *charme-personne*, *ordre* ou *compréhension des langages* par son biais en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts. On peut également manier ce bâton comme une arme magique.

Si vous tenez le bâton en main et ratez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible, vous pouvez transformer votre jet de sauvegarde raté en réussite. Vous ne pourrez plus utiliser cette propriété du bâton jusqu'à l'aube suivante. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible, avec ou sans l'intervention du bâton, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge du bâton et renvoyer le sort, comme si vous l'aviez vous-même lancé, vers son expéditeur.

Le bâton récupère 1d8+2 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. La magie du bâton disparaît sur un résultat de 1.

BÂTON DE COMBAT

BÂTON, TRÈS RARE (HARMONISATION EXIGÉE)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +3 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais.

Le bâton contient 10 charges. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps en l'utilisant, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges. Pour chaque charge dépensée, la cible subit 1d6 dégâts de force supplémentaires. Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. La magie du bâton disparaît sur un résultat de 1.

BÂTON DE FEU

BÂTON, TRÈS RARE (HARMONISATION AVEC UN DRUIDE, UN ENSORCELEUR, UN MAGICIEN OU UN SORCIER EXIGÉE)

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton en main.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *mains brûlantes* (1 charge), *boule de feu* (3 charges) ou *mur de feu* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Le bâton est détruit, se racornit et tombe en cendres sur un résultat de 1.

BÂTON DE FLÉTRISSEMENT

BÂTON, RARE (HARMONISATION AVEC UN DRUIDE, UN CLERC OU UN SORCIER EXIGÉE)

Ce bâton contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

Le bâton peut être manié comme une arme magique. En cas d'attaque réussie, il inflige les dégâts d'un bâton normal et vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir de *désavantage* pendant 1 heure lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

BÂTON DE GUÉRISON

BÂTON, RARE (HARMONISATION AVEC UN BARDE, UN CLERC OU UN DRUIDE EXIGÉE)

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et le modificateur de votre caractéristique d'incantation : *soin des blessures* (1 charge par niveau de sort, 4e au maximum), *restauration inférieure* (2 charges) ou *soin des blessures de groupe* (5 charges).

Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Le bâton disparaît en un éclat de lumière sur un résultat de 1.

BÂTON DE GIVRE

BÂTON, TRÈS RARE (HARMONISATION AVEC UN DRUIDE, UN ENSORCELEUR, UN MAGICIEN OU UN SORCIER EXIGÉE)

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton en main.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *cône de froid* (5 charges), *tempête de grêle* (4 charges) ou *mur de glace* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Le bâton est détruit et se transforme en eau sur un résultat de 1.

BÂTON DE PUISSANCE

BÂTON, TRÈS RARE (HARMONISATION AVEC UN ENSORCELEUR, UN MAGICIEN OU UN SORCIER EXIGÉE)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la Classe d'Armure, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 20 charges en ce qui concerne l'utilisation des propriétés suivantes. Il récupère 2d8+4 charges dépensées à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Le bâton conserve son bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts mais perd toutes ses autres propriétés sur un résultat de 1. Le bâton récupère 1d8+2 charges sur un résultat de 20.

Frappe surpuissante. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps en maniant le bâton, vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 1d6 dégâts de force supplémentaires à la cible.

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer un des sorts suivants, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et votre bonus d'attaque de sort : *boule de feu* (version de niveau 5, 5 charges), *cône de froid* (5 charges), éclair (version de niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *mur de force* (5 charges), *projectile magique* (1 charge) ou *rayon affaiblissant* (1 charge).

Contrecoup vengeur. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton sur votre genou ou une surface solide et déclencher son contrecoup vengeur. Le bâton est détruit et libère le reste de sa magie en une explosion en forme de sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui.

Il y a 50 % de chances pour que vous soyez instantanément transporté vers un plan d'existence déterminé au hasard, ce qui vous permet d'éviter l'explosion. Si vous ne parvenez pas à

l'éviter, vous subissez des dégâts de force égaux à 16 × le nombre de charges restantes du bâton. Toutes les autres créatures présentes dans la zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit un montant de dégâts basés sur la distance qui la sépare du point d'origine de l'explosion, comme indiqué dans la table suivante. En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit la moitié des dégâts seulement.

Distance du point d'origine	Dégâts
< ou = à 3 m	8 × nombre de charges restantes du bâton
> à 3 m et < ou = à 6 m	6 × nombre de charges restantes du bâton
> à 6 m et < ou = à 9 m	4 × nombre de charges restantes du bâton

BÂTON DE TONNERRE ET DE FOUDRE

Bâton, très rare (harmonisation exigée)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Il possède également les propriétés supplémentaires suivantes. Quand une de ces propriétés est utilisée, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Foudre. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps avec le bâton, vous pouvez faire en sorte que la cible subisse 2d6 dégâts de foudre supplémentaires.

Tonnerre. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps avec le bâton, vous pouvez faire en sorte qu'il émette un claquement de tonnerre audible à 90 mètres à la ronde. La cible frappée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas être *étourdie* jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappe foudroyante. Vous pouvez utiliser une action pour qu'un éclair surgisse de l'extrémité du bâton sur une ligne de 1,50 mètre de large et 36 mètres de long. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ; elles subissent 9d6 dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez utiliser une action pour que le bâton émette un coup de tonnerre assourdissant audible à 180 mètres à la ronde. Les créatures situées à 18 mètres ou moins de vous (mais pas vous) doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et devient *assourdie* pendant 1 minute. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature subit la moitié des dégâts seulement et n'est pas assourdie.

Tonnerre et foudre. Vous pouvez utiliser une action pour vous servir en même temps des propriétés Frappe foudroyante et Coup de tonnerre. L'activation de cette propriété dépense son utilisation quotidienne. Elle ne dépense toutefois pas l'utilisation quotidienne des propriétés Frappe foudroyante et Coup de tonnerre.

BÂTON DES FORÊTS

Bâton, rare (harmonisation avec un druide exigée)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 10 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Il récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la magie du bâton disparaît, il perd toutes ses propriétés et devient un bâton non-magique ordinaire.

Sorts. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs des charges du bâton et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *amitié avec les animaux* (1 charge), *communication avec les animaux* (1 charge), *communication avec les plantes* (3 charges), éveil (5 charges), *localiser des animaux ou des plantes* (2 charges), *mur d'épines* (6 charges) ou *peau d'écorce* (2 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *passage sans trace* par le biais du bâton et ce, sans dépenser aucune charge.

Forme d'arbre. Vous pouvez utiliser une action pour planter une extrémité du bâton dans la terre fertile et dépenser une charge afin de transformer le bâton en un arbre vigoureux. Cet arbre doté d'un tronc de 1,50 mètre de diamètre fait 18 mètres de haut. Les branches au sommet de la canopée s'étendent depuis le haut du tronc sur un rayon de 6 mètres. L'arbre semble ordinaire ; il émane néanmoins de lui une faible aura de transmutation magique si on le cible d'une *détection de la magie*. Si vous touchez l'arbre et utilisez une autre action pour prononcer le mot de commande du bâton, vous le forcez à retrouver sa forme normale. Les créatures dans l'arbre chutent lorsque celui-ci redevient un bâton.

BÂTON DU GRAND ESSAIM

Bâton, rare (harmonisation exigée)

Ce bâton contient 10 charges. Il récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, un nuée d'insectes dévore et détruit le bâton, puis se disperse.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *fléau d'insectes* (5 charges) ou *insecte géant* (4 charges).

Nuée d'insectes. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et provoquer l'apparition d'une nuée d'insectes volants inoffensifs qui s'étend dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Les insectes restent ainsi pendant 10 minutes. La visibilité dans la zone qu'ils occupent est nulle pour toutes les créatures sauf vous. La nuée vous suit et reste centrée sur vous. Un vent de 30 kilomètres par heure au moins disperse la nuée et met fin à l'effet qu'elle produit.

BÂTON DU PYTHON

Bâton, peu courant (harmonisation avec un clerc, druide ou un sorcier exigée)

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de ce bâton et le lancer par terre, à 3 mètres ou moins de vous. Le bâton se transforme alors en serpent constricteur géant. Il agit lors de son propre décompte d'initiative mais reste sous votre contrôle. En utilisant une action bonus pour prononcer une nouvelle fois le mot de commande, le bâton reprend sa forme normale dans le dernier espace occupé lorsqu'il était serpent.

Lors de votre tour, vous pouvez mentalement diriger le serpent si celui-ci se situe à 18 mètres ou moins de vous et si vous n'êtes pas *neutralisé*. Vous choisissez l'action entreprise et l'endroit vers lequel le serpent se déplace lors de son prochain tour. Vous pouvez également donner un ordre moins spécifique (attaquer vos ennemis ou protéger un endroit).

Si le nombre de points de vie du serpent tombe à 0, il meurt et reprend sa forme de bâton. Le bâton est alors détruit et vole en éclats. Si le serpent reprend sa forme de bâton avant de perdre la totalité de ses points de vie, il les récupère tous.

BÂTON DU THAUMATURGE

Bâton, légendaire (harmonisation avec un ensorceleur, un magicien ou un sorcier exigée)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +3 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 50 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Il récupère 4d6+2 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 20, le bâton récupère 1d12+1 charges.

Absorption des sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous vous obtenez l'avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts. De plus, vous pouvez utiliser votre réaction quand une autre créature lance un sort qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible. Le cas échéant, le bâton absorbe la magie du sort et annule son effet en récupérant un nombre de charges égal au niveau du sort absorbé. Attention toutefois : si le bâton contient plus de 50 charges suite à cette récupération, il explose comme si vous aviez activé le contrecoup vengeur du bâton (voir ci-dessous).

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser certaines des charges du bâton et lancer un des sorts suivants, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et votre caractéristique d'incantation : *boule de feu* (version de niveau 7, 7 charges), *changement de plan* (7 charges), *déblocage* (2 charges), *dissipation de la magie* (3 charges), *éclair* (version de niveau 7, 7 charges), *invisibilité* (2 charges), *invoquer un élémentaire* (7 charges), *mur de feu* (4 charges), *passe-muraille* (5 charges), *sphère de feu* (2 charges), *télékinésie* (5 charges), *tempête de grêle* (4 charges) ou *toile d'araignée* (2 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer un des sorts suivants par le biais du bâton et ce, sans dépenser aucune charge : *agrandir/rétrécir*, *détection de la magie*, *lumière*, *main du mage*, *protection contre le mal et le bien* ou *verrou magique*.

Contrecoup vengeur. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton sur votre genou ou une surface solide et déclencher son contrecoup vengeur. Le bâton est détruit et libère le reste de sa magie en une explosion en forme de sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui.

Il y a 50 % de chances pour que vous soyez instantanément transporté vers un plan d'existence déterminé au hasard, ce qui vous permet d'éviter l'explosion. Si vous ne parvenez pas à l'éviter, vous subissez des dégâts de force égaux à 16 × le nombre de charges restantes du bâton. Toutes les autres créatures présentes dans la zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit un montant de dégâts basés sur la distance qui la sépare du point d'origine de l'explosion, comme indiqué dans la table suivante. En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit la moitié des dégâts seulement.

Le Bâton du python, avant transformation.

Distance du point d'origine	Dégâts
< ou = à 3 m	8 × nombre de charges restantes du bâton
> à 3 et < ou = à 6 m	6 × nombre de charges restantes du bâton
> à 6 m et < ou = à 9 m	4 × nombre de charges restantes du bâton

BAUME REVIGORANT

Objet merveilleux, peu courant

Ce pot en verre de 7 à 8 centimètres de diamètre contient 1d4+1 doses d'une mixture épaisse qui sent légèrement l'aloès. Le pot et son contenu pèsent un total de 250 grammes.

Par une action, il est possible d'avaler ou d'appliquer sur la peau une dose de baume. La créature qui en bénéficie récupère 2d8+2 points de vie, elle n'est plus *empoisonnée* et toutes les maladies dont elle est victime sont soignées.



Une paire de Bottes elfiques de qualité exceptionnelle.

BOL DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES DE L'EAU

Objet merveilleux, rare

Tant que ce bol est rempli d'eau, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire de l'eau, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaires*. Ensuite, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser ainsi le bol.

Le bol fait une trentaine de centimètres de diamètre pour quinze centimètres de profondeur. Vide, il pèse 1,5 kilo et contient dans les 10 litres.

BOTTES AILÉES

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation exigée)

Tant que vous portez ces bottes aux pieds, vous disposez d'une vitesse de déplacement en vol égale à votre vitesse au sol. Vous pouvez utiliser les bottes pour voler pendant un maximum de 4 heures d'affilée ou lors de vols plus courts. Toutefois, chaque utilisation dépense au minimum 1 minute de cette durée. Si vous volez au moment où cette durée prend fin, vous descendez à une vitesse de 9 mètres par round jusqu'à toucher le sol.

Les bottes récupèrent 2 heures de capacité de vol pour chaque période de 12 heures passées sans être utilisées.

BOTTES DE LÉVITATION

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *lévitation* sur votre personne à volonté.

BOTTES DE MARCHE ET DE SAUT

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, votre vitesse au sol passe à 9 mètres (à moins qu'elle ne soit déjà supérieure) et elle ne se réduit pas si vous êtes encombré ou portez une armure lourde. De plus, vous pouvez sauter trois fois plus loin que la normale, sans dépasser la distance que vous pourriez parcourir avec la distance de déplacement qui vous reste.

BOTTES DE RAPIDITÉ

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez utiliser une action bonus pour claquer des talons. Dans ce cas, les bottes doublent votre vitesse au sol et toute créature effectuant une attaque d'opportunité contre vous subit un *désavantage* lors du jet d'attaque. Vous mettez un terme à l'effet si vous claquez de nouveau des talons.

Une fois que la capacité spéciale des bottes a servi pendant un total de 10 minutes, cette magie est indisponible jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

BOTTES DES TERRES GELÉES

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces bottes fourrées sont chaudes et bien douillettes. Tant que vous les portez, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous êtes résistants aux dégâts de froid.
- Vous ignorez les terrains rendus difficiles à cause de la glace ou de la neige.
- Vous supportez des températures descendant jusqu'à -45°C sans protection supplémentaire. Si vous portez des vêtements chauds, vous supportez des températures allant jusqu'à -75°C.

BOTTES ELFIQUES

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces bottes, vos pas ne s'accompagnent d'aucun bruit, quelle que soit la surface que vous traversez. Vous obtenez également l'*avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) basés sur le silence de vos déplacements.

BOUCLIER ANIMÉ

Armure (bouclier), très rare (harmonisation exigée)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action bonus. Il s'anime alors, bondit dans les airs et flotte dans votre emplacement pour vous protéger comme si vous le teniez alors que vous gardez les mains libres. Il reste animé pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour mettre un terme à l'effet ou jusqu'à ce que vous soyez *neutralisé* ou mort. Il tombe alors à terre ou revient dans votre main si vous avez une main libre.

BOUCLIER ANTIPROJECTILES

Armure (bouclier), rare (harmonisation exigée)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance. Ce bonus s'ajoute au bonus que le bouclier apporte déjà d'ordinaire à la CA. De plus, quand un assaillant effectue une attaque à distance contre une cible située à 1,50 mètre de vous ou moins, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir la cible de cette attaque à sa place.

BOUCLIER D'ATTRACTION DES PROJECTILES

Armure (bouclier), rare (harmonisation exigée)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts infligés par les attaques d'armes à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. L'harmonisation avec ce bouclier vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire. Se débarrasser du bouclier ne met pas fin à la malédiction qui pèse sur vous. Chaque fois qu'une attaque d'arme à distance est effectuée contre une cible située à 3 mètres ou moins de vous, la malédiction intervient pour que vous soyez la cible de l'attaque à la place de la cible initiale.

BOUCLIER DE PROTECTION CONTRE LA MAGIE

Armure (bouclier), très rare (harmonisation exigée)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. De plus, les attaques de sort subissent un *désavantage* lorsqu'elles vous prennent pour cible.

BOUCLIER +1, +2 OU +3

Armure (bouclier), peu courant (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus à la CA qui dépend de la rareté du bouclier. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA que le bouclier confère.

BOULE DE CRISTAL

Objet merveilleux, très rare ou légendaire (harmonisation requise)

La *boule de cristal* la plus courante est un objet très rare d'une quinzaine de centimètres de diamètre. Vous pouvez lancer le sort *scrutation* (DD 17) par son intermédiaire.

Voici des variantes de ce grand classique qui possèdent des propriétés supplémentaires et sont des objets légendaires.

Boule de cristal de lecture des pensées. Vous pouvez dépenser une action pour lancer le sort *détection des pensées* (DD 17) tandis que vous êtes en pleine scrutation avec la *boule de cristal*. Vous devez prendre pour cible une créature située dans un rayon de 9 mètres autour de l'organe sensoriel et visible à travers lui. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *détection des pensées* pour la maintenir pendant toute sa durée, mais elle se termine en même temps que la *scrutation*.

Boule de cristal de télépathie. Pendant que vous scrutez quelque chose avec la *boule de cristal*, vous pouvez communiquer par télépathie avec les créatures situées dans un rayon de 9 mètres autour de l'organe sensoriel et visibles à travers lui. Vous pouvez aussi utiliser une action pour lancer le sort *suggestion* (DD 17) sur l'une de ces créatures par l'intermédiaire de l'organe sensoriel. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *suggestion* pour la maintenir pendant toute sa durée, mais elle se termine en même temps que la *scrutation*. Une fois le pouvoir de *suggestion* de la boule utilisé, vous devez attendre l'aube suivante avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Boule de cristal de vision suprême. Pendant que vous utilisez la *boule de cristal* pour scruter quelque chose, vous bénéficiez de la vision suprême dans un rayon de 36 mètres autour de l'organe sensoriel.

BOUTEILLE DE L'ÉFRIT

Objet merveilleux, très rare

Cette bouteille en laiton est ornée de peintures et pèse 0,5 kilo. Si vous utilisez une action pour la déboucher, un épais nuage de fumée s'en échappe. La fumée se dissipe à la fin de votre tour dans un éclair de feu inoffensif et un éfrit apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Le MJ lance un dé dans la table suivante quand quelqu'un ouvre la bouteille pour la première fois afin de déterminer ce qu'il se produit.

d100	Effet
01-10	**L'éfrit vous attaque. Il disparaît après 5 rounds de combat et la bouteille perd sa magie.**
11-90	**L'éfrit vous sert pendant 1 heure et obéit à vos ordres puis il retourne dans la bouteille qu'un nouveau bouchon vient sceller. Il est impossible de la déboucher pendant 24 heures. Il se produit la même chose lorsque l'on ouvre la bouteille les deux fois suivantes. À la quatrième ouverture, l'éfrit s'échappe et disparaît et la bouteille perd toute magie.**
91-100	**L'éfrit peut lancer le sort de souhait à trois reprises pour vous. Il disparaît quand il a accordé le dernier souhait ou au bout d'une heure et la bouteille perd sa magie.**

BOUTEILLE FUMIGÈNE

Objet merveilleux, peu courant

De la fumée s'échappe du goulot de cette bouteille pourtant scellée au plomb et pesant 0,5 kilo. Quand vous utilisez une action pour la déboucher, un épais nuage de fumée se déverse dans un rayon de 18 mètres autour de la bouteille. La visibilité est nulle dans le nuage. À chaque fois que la bouteille passe une minute ouverte au sein du nuage, le rayon de ce dernier augmente de 3 mètres, jusqu'à ce qu'il atteigne son rayon maximum, à savoir 36 mètres.

Le nuage persiste tant que la bouteille est ouverte. Pour la fermer, vous devez prononcer son mot de commande par une action. Une fois la bouteille fermée, le nuage se dissipe en 10 minutes. Un vent modéré (16 à 30 km/h) disperse la fumée en 1 minute tandis qu'un vent fort (31 km/h ou plus) la dissipe en 1 round.



Des Bracelets d'archerie, ouvrage d'un maître elfe.

BRACELETS D'ARCHERIE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets, vous maîtrisez l'arc long et l'arc court et gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques à distance avec ces armes.

BRACELETS DE DÉFENSE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets, vous gagnez un bonus de +2 à la CA, à condition que vous ne portiez ni armure, ni bouclier.

BRASERO DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES DU FEU

Objet merveilleux, rare

Tant qu'un feu brûle dans ce brasero en laiton, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire du feu, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaires*. Ensuite, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser ainsi le brasero.

Le brasero pèse 2,5 kilos.

BROCHE DE PROTECTION

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette broche, vous êtes résistant aux dégâts de force et vous êtes immunisé contre les dégâts du sort de *projectile magique*.

CAPE DE DÉPLACEMENT

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Quand vous enfilez cette cape, elle projette une illusion donnant l'impression que vous vous tenez non loin de votre position réelle. Les créatures qui vous attaquent subissent donc un *désavantage* lors de leur jet d'attaque contre vous. Si vous subissez des dégâts, cette propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre prochain tour. Elle ne fonctionne pas non plus si vous êtes *neutralisé*, entravé ou incapable de bouger.

CAPE DE L'ARACHNIDE

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce bel habit est fait de soie noire mêlée de discrets filaments d'argent. Tant que vous le portez, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous êtes résistant aux dégâts de poison.
- Votre vitesse d'escalade est égale à votre vitesse au sol.

- Vous pouvez vous déplacer de haut en bas sur une surface verticale et la tête en bas au plafond tout en gardant les mains libres.
- Vous ne pouvez pas rester coincé dans une toile, quel que soit son type, et vous pouvez vous déplacer à travers ses filaments comme si c'était simplement un terrain difficile.
- Vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort de *toile d'araignée* (DD 13). La toile créée occupe le double de l'espace habituel. Une fois que vous avez utilisé la cape ainsi, vous ne pouvez pas recommencer avant l'aube suivante.

CAPE DE LA CHAUVE-SOURIS

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous obtenez l'*avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion). Dans les zones de faible lumière ou de ténèbres, vous pouvez attraper les bords de la cape à pleine main et vous en servir pour voler à une vitesse de 12 mètres. Si vous ne tenez plus les bords de la cape alors que vous volez ainsi ou si vous n'êtes plus dans une zone de faible lumière ou de ténèbres, vous perdez cette vitesse de vol.

Tant que vous portez la cape dans une zone de faible lumière ou de ténèbres, vous pouvez dépenser votre action pour lancer *métamorphose* sur votre personne et vous changer en chauve-souris. Vous conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous ne pouvez plus utiliser la cape pour vous transformer avant l'aube suivante.

CAPE DE LA RAIE MANTA

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez cette cape avec le capuchon tiré, vous pouvez respirer sous l'eau et vous bénéficiez d'une vitesse de nage de 18 mètres. Il faut dépenser une action pour coiffer le capuchon ou le repousser.

CAPE DE PRESTIDIGITATEUR

Objet merveilleux, rare

Cette cape sent légèrement le soufre. Tant que vous la portez, vous pouvez l'utiliser pour lancer le sort *porte dimensionnelle* par une action. Vous devez attendre l'aube suivante pour réutiliser ce pouvoir.

Quand vous disparaissez, vous laissez un nuage de fumée derrière vous et apparaissez dans un nuage similaire à la destination choisie. La visibilité est réduite dans le nuage que vous quittez et dans celui dans lequel vous arrivez. La fumée se dissipe à la fin de votre prochain tour, à moins qu'un vent fort ou léger ne la disperse avant.

CAPE DE PROTECTION

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cette cape.

La cape de l'arachnide, objet puissant mais parfois associé à tords aux elfes noirs...



CAPE ELFIQUE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape avec le capuchon tiré, les créatures qui tentent un test de Sagesse (Perception) pour vous voir subissent un *désavantage*, tandis que vous obtenez l'*avantage* sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour vous cacher, car les teintes de la cape se modifient pour vous camoufler au mieux. Il faut une action pour tirer ou rabattre la capuche.

CARAFE INTARISSABLE

Objet merveilleux, peu courant

Cette carafe coiffée d'un couvercle fait un bruit de liquide quand on la secoue, comme si elle contenait de l'eau. Elle pèse 1 kilo.

Vous pouvez dépenser une action pour enlever le couvercle et prononcer l'un des trois mots de commande. De l'eau douce ou salée (à vous de choisir) se déverse alors. Elle cesse de couler au début de votre prochain tour. Choisissez l'une des options suivantes.

- « *Ruisseau* » produit 3,5 litres d'eau.
- « *Fontaine* » produit 17,5 litres d'eau.
- « *Geyser* » produit 105 litres d'eau qui jaillissent en un geyser de 9 mètres de long pour 30 centimètres de large. Vous pouvez utiliser une action bonus tout en tenant la carafe pour diriger le geyser contre une créature située dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou subir 1d4 dégâts contondants et tomber *à terre*. Vous pouvez viser un objet au lieu d'une créature, à condition que personne ne l'ait équipé ou ne le transporte et qu'il pèse au maximum 100 kilos. L'objet est renversé ou repoussé à 4,50 mètres de vous.

CARILLON D'OUVERTURE

Objet merveilleux, rare

Ce tube métallique creux mesure une trentaine de centimètres de long pour 0,5 kilo. Vous pouvez utiliser une action pour le faire tinter et le pointer sur un objet que l'on peut ouvrir et qui se situe dans un rayon de 36 mètres, comme une porte, un couvercle ou un verrou. Le carillon émet un son clair et l'une des serrures ou l'un des verrous qui fermait l'objet s'ouvre soudain, à moins que le son ne puisse pas atteindre l'objet. S'il n'y a plus ni verrou ni serrure, l'objet s'ouvre.

Le carillon dispose de dix utilisations. Il se fissure après la dixième et ne sert plus à rien.

CARQUOIS EFFICACE

Objet merveilleux, peu courant

Ce carquois dispose de trois compartiments, chacun étant relié à un espace extradimensionnel qui lui permet de contenir de nombreux objets sans jamais peser plus de 1 kilo. Le compartiment le plus court peut accueillir jusqu'à soixante flèches, carreaux ou objets similaires. Le compartiment de taille intermédiaire peut recevoir jusqu'à dix-huit javelines ou objets similaires et le plus long peut contenir six objets tout en longueur, comme des arcs, des bâtons ou des lances.

Vous pouvez tirer ces objets du carquois comme vous le feriez avec un carquois ou un fourreau ordinaire.

CARTES D'ILLUSION

Objet merveilleux, peu courant

Cette boîte contient un jeu de cartes faites de parchemin. Le jeu complet compte 34 cartes mais, quand on trouve un jeu, il lui manque souvent 1d20 - 1 cartes.

La magie du jeu fonctionne uniquement si on tire les cartes au hasard (vous pouvez utiliser un jeu de cartes ordinaire modifié pour simuler les cartes d'illusion). Vous pouvez dépenser une action pour tirer une carte au hasard dans le jeu et la lancer au sol, à une distance maximum de 9 mètres.

L'illusion d'une ou plusieurs créatures se forme au-dessus de la carte lancée et persiste jusqu'à dissipation. Une créature illusoire semble réelle. Elle est de la taille appropriée et se comporte comme un véritable membre de son espèce, si ce n'est qu'elle ne peut pas causer le moindre mal. Tant que vous vous trouvez dans un rayon de 36 mètres autour de la créature illusoire et que vous la voyez, vous pouvez utiliser une action pour la déplacer magiquement n'importe où dans un rayon de 9 mètres autour de sa carte. Toute interaction physique avec la créature révèle qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Quelqu'un qui utilise une action pour inspecter visuellement la créature illusoire comprend qu'elle n'est pas réelle s'il réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. La créature lui paraît ensuite translucide.

L'illusion persiste jusqu'à ce qu'on la dissipe ou que l'on déplace la carte. Quand l'illusion se termine, l'image de la carte s'efface et on ne peut plus s'en servir.

Carte à jouer	Illusion
As de cœur	Dragon rouge
Roi de cœur	Chevalier et quatre gardes
Dame de cœur	Succube ou incube
Valet de cœur	Druide
10 de cœur	Géant des nuages
9 de cœur	Ettin
8 de cœur	Gobelours
2 de cœur	Gobelin
As de carreau	Tyrannœil
Roi de carreau	Archimage et apprenti mage
Dame de carreau	Guenaude nocturne
Valet de carreau	Assassin
10 de carreau	Géant du feu
9 de carreau	Ogre mage
8 de carreau	Gnoll
2 de carreau	Kobold
As de pique	Liche
Roi de pique	Clerc et deux acolytes
Dame de pique	Méduse
Valet de pique	Vétéran
10 de pique	Géant du givre
9 de pique	Troll
8 de pique	Hobgobelin
2 de pique	Gobelin
As de trèfle	Golem de fer
Roi de trèfle	Capitaine des bandits et trois bandits
Dame de trèfle	Érinyes

Valet de trèfle	Berserker
10 de trèfle	Géant des collines
9 de trèfle	Ogre
8 de trèfle	Orc
2 de trèfle	Kobold
Jokers (2)	Vous (le propriétaire des cartes)

CARTES MERVEILLEUSES

Objet merveilleux, légendaire

Ce jeu de cartes, en ivoire ou sur vélin, se trouve généralement dans une boîte ou une bourse. La plupart des jeux (75 %) n'ont que treize cartes, mais les autres en ont vingt-deux.

Avant de piocher, vous devez annoncer combien de cartes vous comptez tirer, puis vous les piochez au hasard (vous pouvez utiliser un jeu de cartes ordinaire modifié pour représenter les *cartes merveilleuses*). Toute carte tirée en plus du nombre indiqué reste sans effet. En dehors de cela, la magie d'une carte s'active dès que vous la piochez. Il ne doit pas s'écouler plus d'une heure entre le tirage de deux cartes : si vous ne piochez pas le nombre de cartes que vous avez annoncé, des cartes s'envolent du jeu pour atteindre ce nombre et font effet toutes en même temps.

Une fois une carte piochée, elle disparaît, mais à moins qu'il ne s'agisse du Fou ou du Bouffon, elle réapparaît dans le jeu et il se peut donc que vous la tiriez de nouveau.

Carte à jouer	Illusion
As de carreau	Vizir*
Roi de carreau	Soleil
Dame de carreau	Lune
Valet de carreau	Étoile
2 de carreau	Comète*
As de cœur	Les Parques*
Roi de cœur	Trône
Dame de cœur	Clef
Chevalier	Valet de cœur
2 de cœur	Gemme*
As de trèfle	Serres*
Roi de trèfle	le Néant
Dame de trèfle	Flammes
Valet de trèfle	Crâne
2 de trèfle	Idiot*
As de pique	Donjon*
Roi de pique	Ruine
Dame de pique	Euryale
Valet de pique	Trahison
2 de pique	Balance
Joker (noir et blanc)	Fou*
Joker (couleur)	Bouffon

** Se trouve uniquement dans un jeu de vingt-deux cartes*

Balance. Votre esprit subit une modification déchirante qui change votre alignement. Les loyaux deviennent chaotiques, les bons mauvais et inversement. Si vous êtes neutre strict ou sans alignement, cette carte n'a aucun effet sur vous.

Comète. Si vous triomphez à vous seul du prochain monstre ou groupe de monstres que vous rencontrez, vous gagnez suffisamment de points d'expérience pour monter de niveau. Sinon, cette carte n'a aucun effet.

Donjon. Vous disparaissez et vous trouvez enfermé en état d'animation suspendue dans une sphère extradimensionnelle. Tout ce que vous aviez équipé et ce que vous transportiez reste dans l'espace que vous occupiez avant de disparaître. Vous restez emprisonné dans la sphère jusqu'à ce que quelqu'un vous trouve et vous libère. La magie de divination ne suffit pas à vous localiser mais un *souhait* révèle la position de votre prison. Vous ne tirez pas plus de cartes.

Euryale. Le visage de méduse qui orne cette carte vous maudit. Tant que vous êtes victime de cette malédiction, vous subissez un malus de -2 aux jets de sauvegarde. Pour mettre un terme à la malédiction, il faut l'aide d'un dieu ou la magie de la carte des Parques.

Les Parques. Le tissu de la réalité se défait et se tisse de nouveau, vous permettant d'éviter ou d'effacer un événement, comme s'il ne s'était jamais produit. Vous pouvez utiliser la magie de la carte tout de suite après l'avoir piochée ou à n'importe quel moment avant votre mort.

Flammes. Un puissant diable devient votre ennemi. Il s'efforce de causer votre perte et de ruiner votre vie, savourant vos souffrances avant de tenter de vous tuer. Cette hostilité persiste jusqu'à la mort du diable ou la vôtre.

Fou. Vous perdez 10 000 PX, jetez cette carte et en piochez-en une nouvelle, le tirage du Fou et celui de la nouvelle carte comptant comme un seul vis-à-vis du nombre de cartes que vous avez annoncé vouloir piocher. Si la perte de PX devrait vous faire perdre un niveau, vous ne le perdez pas : vous le conservez et perdez juste assez de PX pour arriver à la limite du niveau précédent.

Gemme. Vingt-cinq bijoux d'une valeur de 2 000 po pièce ou cinquante gemmes d'une valeur de 1 000 po l'une apparaissent à vos pieds.

Idiot. Votre Intelligence diminue définitivement de 1d4+1 (sans descendre au-dessous de 1). Vous pouvez piocher une carte en plus par rapport à ce que vous aviez annoncé.

Bouffon. Vous gagnez 10 000 PX ou vous pouvez piocher deux cartes de plus que ce que vous aviez annoncé.

Clef. Une arme magique rare, très rare ou légendaire dont vous maîtrisez l'usage apparaît dans vos mains. C'est au MJ de choisir cette arme.

Chevalier. Vous gagnez les services d'un guerrier de niveau 4 qui apparaît dans un emplacement de votre choix situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Ce guerrier est de la même race que vous et vous sert fidèlement jusqu'à la mort, persuadé que c'est le destin qui l'a conduit à vous. C'est vous en tant que joueur qui contrôlez ce personnage.

Lune. Vous êtes habilité à lancer le sort de *souhait* 1d3 fois.

Trahison. Un personnage non-joueur (au choix du MJ) devient hostile envers vous. L'identité de ce nouvel ennemi reste un secret jusqu'à ce qu'il décide de se dévoiler ou que quelqu'un d'autre s'en charge. Il est impossible d'enrayer son hostilité envers vous à moins d'un *souhait* ou d'une intervention divine.

Ruine. Toutes les richesses que vous portiez ou possédiez, sous quelque forme que ce soit en dehors de vos objets magiques, sont définitivement perdues. Les biens mobiles disparaissent, les entreprises commerciales, les bâtiments et les terres qui vous appartenaient sont perdus de manière à affecter la réalité le plus discrètement possible. Tout document prouvant que vous possédiez quelque chose que vous perdez à cause de cette carte disparaît aussi.

Crâne. Vous invoquez un avatar de la mort, un squelette humanoïde fantomatique vêtu d'une robe noire en haillon et brandissant une faux spectrale. Il apparaît dans un emplacement choisi par le MJ, dans un rayon de 3 mètres autour de vous et vous attaque en avertissant toute personne alentour que vous devez livrer ce combat seul. L'avatar se bat jusqu'à ce que vous mourriez ou qu'il tombe à 0 point de vie, auquel cas il disparaît. Si quelqu'un tente de vous aider, il provoque l'apparition de son propre avatar de la mort. Il est impossible de ramener à la vie une personne tuée par l'avatar de la mort.

Un Ceinturon de force de géant du feu



CEINTURON DE FORCE DE GÉANT

Objet merveilleux, rareté variable (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, votre valeur de Force se modifie en fonction des capacités de la ceinture. Si votre Force est déjà égale ou supérieure à celle qu'offre le ceinturon, ce dernier n'a aucun effet sur vous.

Il existe six modèles de ceinturon qui correspondent aux six espèces de géants, la rareté de chacun étant liée à chaque espèce. Le *ceinturon de force de géant des pierres* et le *ceinturon de force de géant du givre* ont une apparence différente mais offrent les mêmes effets.

Type	Force	Rareté
Géant des collines	21	Rare
Géant des pierres/du givre	23	Très rare
Géant du feu	25	Très rare
Géant des nuages	27	Légendaire
Géant des tempêtes	29	Légendaire

CEINTURON DES NAINS

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, vous bénéficiez des avantages suivants :

Votre valeur de Constitution augmente de 2, sans dépasser un maximum de 20.

Vous obtenez l'*avantage* lors des tests de Charisme (Persuasion) pour interagir avec des nains.

De plus, tant que vous êtes harmonisé avec le ceinturon, vous avez 50 % de chances par jour de voir une belle barbe pousser sur votre menton (si vous êtes capable de développer une telle pilosité). Si vous en avez déjà une, elle devient visiblement plus touffue.

Si vous n'êtes pas un nain, vous gagnez les avantages supplémentaires suivants quand vous portez le ceinturon.

Vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre le poison et vous êtes résistant contre les dégâts de poison.

Vous gagnez la vision dans le noir à une distance de 18 mètres.

Vous parlez, lisez et écrivez le nain.

CHAPEAU DE DÉGUISEMENT

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce chapeau, vous pouvez lancer *déguisement* sur vous par son intermédiaire, et ce à volonté. Le sort se termine si vous enlevez le chapeau.

CHAPELET

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise par un clerc, un druide ou un paladin)

Ce chapelet se présente sous forme de collier et comporte 1d4+2 grains magiques faits d'ai-

gues-marines, de perles noires ou de topazes. Il possède aussi de nombreux grains ordinaires taillés dans de l'ambre, de l'héliotrope, de la citrine, du corail, du jade, des perles ou du quartz. Si on retire un grain magique du chapelet, il perd sa magie.

Il existe six types de grains magiques. C'est au MJ de décider du type de chaque grain ou de le déterminer au hasard. Un même chapelet peut posséder plusieurs grains du même type. Il faut porter le collier pour en utiliser un. Chaque grain renferme un sort que vous pouvez lancer en utilisant une action bonus (en vous servant du DD des jets de sauvegarde contre vos sorts si besoin). Une fois qu'un grain a servi à lancer un sort, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

D20	Grain de...	Sort
1-6	Bénédiction	Bénédiction
7-12	Guérison	Soin des blessures (niveau 2) ou restauration inférieure
13-16	Faveur	Restauration supérieure
17-18	Châtiment	Frappe lumineuse
19	Convocations	Allié planaire
20	Vent	Marche sur le vent

CHAUSSONS DE L'ARAIGNÉE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation exigée)

Tant que vous portez ces souliers légers aux pieds, vous pouvez vous déplacer vers le haut, le bas et le long de surfaces verticales, ou la tête en bas le long de plafonds, tout en gardant les mains libres. Vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol. Les chaussons ne permettent toutefois pas de se déplacer de cette façon sur des surfaces glissantes, si elles sont recouvertes de glace ou d'huile, par exemple.

AVATAR DE LA MORT

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20
Points de vie la moitié des points de vie maximum de son invocateur
Vitesse 18 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Immunité contre les dégâts nécrotique, poison
Immunité contre les états *charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient*
Sens vision dans le noir 18 m, vision parfaite 18 m, Perception passive 13
Langues toutes les langues que connaît son invocateur
Dangerosité — (0 PX)

Capacités

Déplacement intangible. L'avatar peut se déplacer à travers les autres créatures et les objets comme s'ils étaient seulement un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour dans un objet.
Immunité contre le renvoi. L'avatar de la mort est immunisé contre tout ce qui peut renvoyer un mort-vivant.

Actions

Moisson de la faucheuse. L'avatar traverse une créature située dans un rayon de 1,50 mètre avec sa faux spectrale et lui inflige 7 (1d8+3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Étoile. Augmente l'une de vos valeurs de caractéristiques de 2. Cette caractéristique peut dépasser 20 mais ne peut aller au-delà de 24.

Soleil. Vous gagnez 50 000 PX et un objet merveilleux (que le MJ détermine au hasard) apparaît dans vos mains.

Serres. Tous les objets magiques en votre possession (qu'ils soient équipés ou transportés) se désintègrent. Vos artefacts ne sont pas détruits mais ils se volatilisent.

Trône. Vous maîtrisez la compétence de Persuasion et vous doublez votre bonus de maîtrise lors des tests effectués avec cette compétence. De plus, vous devenez le propriétaire légal d'un petit fort situé quelque part dans le monde. Cependant, il est actuellement entre les mains d'un groupe de monstres que vous devez chasser pour récupérer votre bien.

Vizir. Dans un délai d'un an après avoir pioché cette carte, vous pouvez méditer pour poser une question à laquelle vous recevrez une réponse mentale fiable. En plus de l'information transmise, la réponse vous aide à résoudre votre problème ou votre dilemme. En d'autres termes, la connaissance acquise s'accompagne de la sagesse nécessaire pour l'appliquer au mieux.

Le Néant. Cette carte noire annonce une catastrophe. Votre âme est arrachée à votre corps et enfermée dans un objet en un lieu choisi par le MJ. Un ou plusieurs êtres puissants gardent les lieux. Votre corps est neutralisé tant que votre âme est ainsi retenue. Le sort souhait ne suffit pas à ramener votre âme mais il révèle où se trouve l'objet qui la contient. Vous ne pouvez pas piocher de cartes supplémentaires.

CHEMISE DE MAILLES ELFIQUE

Armure (chemise de mailles), rare

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure. Vous êtes considéré comme maîtrisant le port de cette armure, même si vous ne maîtrisez pas les armures intermédiaires.

CIERGE D'INVOCATION

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce mince cierge est dédié à une divinité précise et partage son alignement. On peut détecter ce dernier avec le sort *détection du mal et du bien*. C'est au MJ de choisir le dieu et l'alignement associé ou de les déterminer au hasard.

d20	Alignement
1-2	Chaotique mauvais
3-4	Chaotique neutre
5-7	Chaotique bon
8-9	Neutre mauvais
10-11	Neutre
12-13	Neutre bon
14-15	Loyal mauvais
16-17	Loyal neutre
18-20	Loyal bon

La magie du cierge s'active quand on l'allume, ce qui demande une action. Il est détruit après 4 heures de combustion. Vous pouvez l'éteindre avant pour le réutiliser plus tard. Déduisez chaque période de combustion (par portions d'une minute) de la durée totale de combustion du cierge.

Tant que le cierge est allumé, il émet une faible lumière dans un rayon de 9 mètres. Chaque créature baignée dans cette lumière et disposant du même alignement que le cierge obtient l'*avantage* lors de ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi que lors de ses tests de caractéristique. De plus, un clerc ou un druide présent dans la lumière et disposant du même alignement que le cierge peut lancer les sorts de niveau 1 qu'il a préparés sans dépenser d'emplacement de sort, bien que le sort fasse effet comme s'il était lancé depuis un emplacement de niveau 1.

Sinon, vous pouvez lancer le sort *portail* avec le cierge quand vous l'allumez pour la première fois, mais cela le détruit.

CIMETERRE DE CÉLÉRITÉ

Arme (cimeterre), très rare (harmonisation exigée)

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, vous pouvez effectuer une attaque avec elle par une action bonus lors de chacun de vos tours.

COLLE UNIVERSELLE

Objet merveilleux, légendaire

Cette substance visqueuse et aussi blanche que le lait peut coller deux objets de manière définitive. Elle doit être conservée dans un pot dont la surface intérieure a été badigeonnée d'*huile d'insaisissabilité*. Un récipient nouvellement découvert contient 1d6+1 doses de cette colle, de 30 grammes chacune.

30 grammes de colle sont suffisants pour recouvrir une surface de 30 centimètres de côté. Il faut une minute pour que la colle se solidifie. Une fois solidifiée, il est impossible de la détruire, à moins d'utiliser un *solvant universel* ou une *huile éthérée*, ou à l'aide d'un sort de *souhait*.

COLLIER D'ADAPTATION

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce collier, vous pouvez respirer normalement quel que soit l'environnement dans lequel vous vous trouvez, et vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les gaz et vapeurs toxiques (comme un *nuage mortel* ou un *nuage puant*, un poison par inhalation ou le souffle de certains dragons).

COLLIER DE BOULES DE FEU

Objet merveilleux, rare

Ce collier possède 1d6+3 perles. Vous pouvez utiliser une action pour détacher une perle et la lancer sur une distance maximale de 18 mètres. Quand elle arrive au bout de sa trajectoire, elle explose comme le sort *boule de feu* de niveau 3 (DD 15).

Vous pouvez lancer plusieurs perles, ou même tout le collier, en une seule action. Dans ce cas, le niveau du sort de *boule de feu* augmente de 1 par perle en plus de la première.

COR DE DESTRUCTION

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser votre action pour prononcer le mot de commande du cor puis souffler dedans. Il émet un fracas de tonnerre dans un cône de 9 mètres de long, qui s'entend jusqu'à 180 mètres de distance. Chaque créature présente dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Celles qui échouent subissent 5d6 dégâts de tonnerre et sont sourdes pendant 1 minute, les autres reçoivent moitié moins de dégâts et ne sont pas sourdes. Les créatures et les objets faits de verre ou de cristal subissent un *désavantage* sur le jet de sauvegarde et subissent 10d6 dégâts de tonnerre au lieu de 5d6.

À chaque utilisation, le cor a 20 % de chances d'exploser. L'explosion inflige 10d6 dégâts de feu à celui qui soufflait dans le cor et détruit l'instrument.

Le fameux collier de boules de feu



COR DU VALHALLA

Objet merveilleux, rare (argent ou cuivre), très rare (bronze) ou légendaire (fer)

Si vous utilisez une action pour souffler dans ce cor, des esprits guerriers du Valhalla apparaissent dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Ils utilisent les statistiques d'un berserker et retournent au Valhalla au bout d'une heure ou dès qu'ils tombent à 0 point de vie. Une fois que vous avez utilisé la corne, vous ne pouvez plus vous en servir pendant 7 jours.

Il existe quatre types connus de cors du Valhalla, chacun conçu dans un métal différent. C'est le type du cor qui définit le nombre d'esprits qui répondent à son appel mais aussi les conditions à remplir pour utiliser l'instrument. Le MJ choisit le type de cor ou le détermine au hasard.

d100	Type de cor	Fous de guerre invoqués	Conditions requises
01-40	Argent	2d4+2	Aucune
41-75	Cuivre	3d4+3	Maîtrise de toutes les armes courantes
76-90	Bronze	4d4+4	Maîtrise de toutes les armures intermédiaires
91-100	Fer	5d4+5	Maîtrise de toutes les armes de guerre

Si vous soufflez dans le cor alors que vous ne remplissez pas les conditions requises, les fous de guerre invoqués vous attaquent. Si vous les remplissez, ils se montrent amicaux envers vous et vos compagnons et obéissent à vos ordres.

CORDE D'ENCHEVÊTREMENT

Objet merveilleux, rare

Cette corde fait 9 mètres de long pèse 1,5 kilo. Si vous tenez en main une extrémité de la corde et utilisez une action pour prononcer son mot de commande, l'autre extrémité se jette sur une créature située à 6 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision pour l'enchevêtrer. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas se retrouver entravée.

Vous pouvez libérer la créature en utilisant une action bonus pour prononcer un deuxième mot de commande. Une cible entravée par la corde peut utiliser une action pour effectuer un test de Force ou de Dextérité (au choix de la cible) DD 15. En cas de réussite, elle n'est plus entravée par la corde.

La corde possède une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Elle est détruite si son nombre de points de vie tombe à 0.

CORDE D'ESCALADE

Objet merveilleux, peu courant

Cette corde en soie de 18 mètres de long pèse 1,5 kilo et peut soutenir un maximum de 1 500 kilos. La corde s'anime si vous tenez en main une extrémité et utilisez une action pour prononcer le mot de commande. Pour une action bonus, vous pouvez ordonner à l'autre extrémité de se déplacer vers la destination de votre choix. Cette extrémité se déplace de 3 mètres lors du tour où vous lui avez donné l'ordre et de 3 mètres lors de chacun de vos tours, jusqu'à ce qu'elle atteigne sa destination, que sa longueur maximale soit atteinte ou que vous lui ordonniez de s'arrêter. Vous pouvez également ordonner à la corde de s'attacher fermement à un objet ou de s'en détacher, de se nouer ou se dénouer, ou de s'enrouler pour faciliter son transport.

Si vous ordonnez à la corde de se nouer, des gros nœuds apparaissent sur sa longueur à 30 centimètres les uns des autres. Nouée de la sorte, la corde ne fait plus que 15 mètres de long et permet d'obtenir l'*avantage* lors des tests effectués pour la grimper.

La corde possède une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Elle est détruite si son nombre de points de vie tombe à 0.

CUBE DE FORCE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce cube fait 2,5 centimètres d'arête. Chaque face est dotée d'une marque distinctive sur laquelle on

peut appuyer. Le cube a 36 charges au départ et, chaque matin à l'aube, il récupère 1d20 charges dépensées.

Vous pouvez utiliser une action pour appuyer sur l'une des faces du cube et dépenser un nombre de charges dépendant de la face choisie, comme indiqué dans la table Faces du cube de force. Chaque face produit un effet différent. Si le cube n'a plus assez de charges pour alimenter l'effet, il ne se passe rien. Sinon, une barrière de force invisible se déploie en un cube de 4,50 mètres d'arête. Elle est centrée sur vous, se déplace avec vous et persiste une minute, jusqu'à ce que vous dépensiez une action pour appuyer sur la sixième face du cube ou jusqu'à ce que le cube ait épuisé toutes ses charges. Vous pouvez changer l'effet de la barrière en appuyant sur une nouvelle face et en dépensant le nombre de charges requis, ce qui réinitialise la durée de l'effet.

Si vos déplacements mettent la barrière en contact avec un objet solide qui ne peut pas traverser le cube, vous ne pouvez pas vous rapprocher de cet objet tant que la barrière est érigée.

Faces du cube de force

Face	Charges	Effet
1	1	Les gaz, le vent et le brouillard ne peuvent pas franchir la barrière.
2	2	La matière non-vivante ne peut pas franchir la barrière. Si vous le désirez, les murs, le sol et le plafond peuvent la traverser.
3	3	La matière vivante ne peut pas franchir la barrière.
4	4	Les effets de sort ne peuvent pas franchir la barrière.
5	5	Rien ne peut traverser la barrière. Si vous le désirez, les murs, le sol et le plafond peuvent la traverser.
6	0	La barrière se désactive.

Le cube perd des charges quand la barrière est la cible de certains sorts ou entre en contact avec certains effets issus de sorts ou d'objets magiques, comme indiqué dans la table suivante.

Sort ou objet	Charges perdues
Désintégration	1d12
Cor de destruction	1d10
Passe-muraille	1d6
Rayon prismatique	1d20
Mur de feu	1d4

Cuir cloutée glamour

Armure (cuir cloutée), rare

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +1 à la CA. Vous pouvez également dépenser une action bonus pour prononcer son mot de commande et lui donner l'apparence d'habits normaux ou d'une autre armure. À vous de décider à quoi elle ressemble, aussi bien au niveau de la couleur, du style que des accessoires. Cependant, elle conserve son poids et son volume. L'illusion persiste jusqu'à ce que vous utilisiez de nouveau ce pouvoir ou que vous ôtiez l'armure.

Dague venimeuse

Arme (dague), rare

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Vous pouvez dépenser une action pour qu'un épais poison noir enduise la lame. Il persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce que l'arme touche une créature suite à une attaque. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 2d10 dégâts de poison pendant 1 minute. Il faut attendre l'aube suivante pour pouvoir utiliser de nouveau la dague de cette manière.

Diadème de destruction

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce diadème, vous pouvez utiliser votre action pour lancer le sort *rayon ardent* par son intermédiaire. Quand vous effectuez l'attaque de sort, votre bonus d'attaque est de +5. Il faut attendre l'aube suivante avant d'utiliser de nouveau le diadème de cette manière.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air

Objet merveilleux, rare

Tant que de l'encens brûle dans cet encensoir, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire de l'air, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaires*. Ensuite, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser ainsi l'encensoir.

L'encensoir ressemble à un calice de 15 centimètres de large pour 30 centimètres de haut fermé d'un couvercle ornementé. Il pèse 0,5 kilo.

Épée ardente

Arme (épée), rare (harmonisation requise)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de cette épée magique et envelopper sa lame d'un linceul de flammes qui émettent une vive lumière dans un rayon de 12 mètres et une faible lumière dans un rayon de 12 mètres de plus. Tant que l'épée est embrasée, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaire à toute cible qu'elle touche. Les flammes brûlent jusqu'à ce que vous dépensiez une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande ou jusqu'à ce que vous lâchiez ou rengainiez l'épée.

ÉPÉE DANSANTE

Arme (épée), très rare (harmonisation requise)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer cette épée magique en l'air et prononcer son mot de commande. Elle se met alors à flotter et s'envole à une distance maximum de 9 mètres, attaquant la créature de votre choix située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. L'épée utilise votre jet d'attaque et votre modificateur de caractéristique aux jets de dégâts.

Tant que l'épée flotte dans les airs, vous pouvez utiliser une action bonus pour l'envoyer voler sur une distance maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Lors de cette action bonus, vous pouvez demander à l'épée d'attaquer une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Une fois que l'épée a attaqué pour la quatrième fois, elle vole sur un maximum de 9 mètres et tente de retourner dans votre main. Si vous avez les deux mains prises, elle tombe à vos pieds. Si l'épée ne dispose d'aucun chemin d'accès pour vous rejoindre, elle se rapproche de vous autant que possible et tombe à terre. Elle cesse également de flotter dans les airs si vous l'attrapez ou si vous vous éloignez à plus de 9 mètres d'elle.

ÉPÉE MORDANTE

Arme (n'importe quel type d'épée), rare (harmonisation exigée)

Seul un repos court ou long permet de récupérer les points de vie perdus à cause des dégâts infligés par cette arme. Ni la régénération, ni la magie, ni aucun autre moyen ne peuvent soigner ces points de vie perdus.

Une fois par tour, lorsque vous réussissez une attaque contre une créature avec cette arme magique, vous pouvez inciser la cible. Au début de chacun des tours de la créature ainsi incisée, celle-ci subit 1d4 dégâts nécrotiques pour chaque attaque d'incision réussie à son encontre. Elle peut ensuite effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et mettre fin à l'effet de la totalité des incisions dont elle est victime en cas de réussite. Par ailleurs, une créature incisée, ou une autre créature située à 1,50 mètre ou moins d'elle, peut utiliser une action pour effectuer un test de Sagesse (Médecine) DD 15 et mettre fin à l'effet des incisions dont elle est victime en cas de réussite.

ÉPÉE RADIEUSE

Arme (épée longue), rare (harmonisation exigée)

Au premier abord, cet objet est la garde d'une épée longue. Lorsque vous la prenez en main, vous pouvez utiliser une action bonus pour qu'une lame de lumière pure en surgisse ou pour la faire disparaître. Tant que la lame est sortie, cette épée longue magique est dotée de la propriété finesse. Si vous maîtrisez le maniement des épées courtes ou longues, vous maîtrisez également celui d'une épée radieuse.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme qui inflige des dégâts radiants, et non plus des dégâts tranchants. Quand vous réussissez une attaque contre un mort-vivant avec cette arme, la cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

La lame lumineuse de l'épée diffuse une lumière vive sur un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible 4,50 mètres au-delà. Cette lumière est celle du soleil. Tant que la lame est sortie, vous pouvez utiliser une action pour augmenter ou réduire le rayon de la lumière vive et de la lumière faible de 1,50 mètre chacun, jusqu'à ce qu'ils atteignent un maximum de 9 mètres chacun ou un minimum de 3 mètres chacun.

ÉPÉE TRANCHANTE

Arme (n'importe quelle épée qui inflige des dégâts tranchants), très rare (harmonisation exigée)

Quand vous réussissez une attaque contre un objet avec cette arme magique, considérez que le(s) dé(s) de dégâts de l'arme obtient le plus haut résultat contre la cible.

Quand vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 au jet d'attaque, la cible subit 4d6 dégâts tranchants supplémentaires. Lancez ensuite un autre d20. Si vous obtenez un 20, vous lui tranchez un de ses membres et l'effet de cette perte est laissé à l'appréciation du MJ. Si la créature ne possède aucun membre à trancher, vous tranchez une partie de son corps à la place.

En outre, vous pouvez prononcer le mot de commande de l'épée pour que la lame diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible 3 mètres au-delà. La lumière s'éteint si le mot de commande est prononcé une deuxième fois ou si l'épée est rengainée.

ÉPÉE VOLEUSE DE VIE

Arme (n'importe quel type d'épée), rare (harmonisation exigée)

Quand vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 sur le jet d'attaque, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires, à condition qu'elle ne soit ni une créature artificielle, ni un mort-vivant. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts supplémentaires infligés.

ÉPÉE VORPALE

Arme (n'importe quel type d'épée qui inflige des dégâts tranchants), légendaire (harmonisation exigée)

Vous obtenez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, l'arme ignore toute résistance aux dégâts tranchants.

Lorsque vous attaquez avec cette arme une créature dotée d'une tête au moins et que vous obtenez un 20 au jet d'attaque, vous tranchez une de ses têtes. La créature meurt si cette tête lui est nécessaire pour survivre à ce coup. Une créature est immunisée contre cet effet si elle l'est également contre les

dégâts tranchants, si elle n'a pas de tête ou n'en pas besoin, si elle peut effectuer des actions légendaires ou si le MJ décide que la créature est trop grosse pour que sa tête soit ainsi tranchée. Contre une telle créature, l'attaque pourrait à la place infliger 6d8 dégâts tranchants supplémentaires.

ÉVENTAIL ENCHANTÉ

Objet merveilleux, peu courant

Avec cet éventail en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *bourrasque* (DD des jets de sauvegarde contre le sort 13). Suite à cette première utilisation, l'éventail ne peut plus être utilisé sans risque de l'abîmer avant l'aube suivante. Chaque fois qu'il est utilisé une fois de plus avant l'aube prochaine, il y a 20 % de chances cumulatives qu'il ne fonctionne pas et se casse pour devenir un éventail déchiré ordinaire et inutile.

FER GELÉ

Arme (épée), très rare (harmonisation requise)

Quand vous touchez une créature suite à une attaque avec cette arme magique, votre cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaire. De plus, vous êtes résistant aux dégâts de feu tant que vous tenez cette épée.

Si la température est glaciale, l'épée émet une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus.

Quand vous dégainez cette épée, vous pouvez éteindre toutes les flammes non-magiques situées dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Ce pouvoir s'utilise seulement une fois par heure.

FERS DE RAPIDITÉ

Objet merveilleux, rare

Ces fers à cheval se trouvent par quatre. Quand un cheval ou une créature similaire est ferrée des quatre avec eux, ils augmentent sa vitesse au sol de 9 mètres.

FERS DU ZÉPHYR

Objet merveilleux, très rare

Ces fers à cheval se trouvent par quatre. Quand un cheval ou une créature similaire est ferrée des quatre avec eux, ils lui permettent de se déplacer normalement tout en flottant à une dizaine de centimètres du sol. Grâce à cet effet, la créature peut traverser une surface instable ou non-solide (comme de l'eau ou de la lave) ou se tenir dessus. Elle ne laisse pas de trace et ignore les terrains difficiles. De plus, elle peut se déplacer à sa vitesse normale pendant un maximum de 12 heures par jour sans souffrir de l'épuisement lié à une marche forcée.

FIGURINE MERVEILLEUSE

Objet merveilleux, rareté selon la figurine

Une *figurine merveilleuse* est une statuette représentant un animal et assez petite pour tenir dans

Fer gelé, l'épée venu du froid est une lame légendaire, particulièrement crainte des dragons cracheurs de feu.



une poche. Si vous utilisez une action pour prononcer le mot de commande et lancez la figurine au sol dans un rayon de 18 mètres autour de vous, elle se change en créature vivante. Si l'emplacement qu'elle devrait occuper accueille déjà d'autres créatures ou objets, ou s'il n'y a pas assez de place pour l'animal, la figurine ne se métamorphose pas.

La créature issue de la figurine existe pendant une durée dépendant de sa statuette. Ensuite, elle se change de nouveau en bibelot. Elle reprend sa forme de figurine avant cela si elle tombe à 0 point de vie ou si vous utilisez une action pour prononcer de nouveau le mot de commande en la touchant. Une fois la créature redevenue bibelot, il faut attendre un certain temps avant qu'elle puisse se transformer de nouveau, comme indiqué dans sa description.

Griffon de bronze (rare). Cette statuette de bronze représente un griffon rampant. Elle peut se changer en véritable griffon pendant un maximum de 6 heures. Une fois ce pouvoir utilisé, il faut attendre 5 jours avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Mouche d'ébène (rare). Cette statuette en ébène représente un taon. Elle se change en mouche géante pendant 12 heures et peut alors servir de monture. Une fois ce pouvoir utilisé, il faut

attendre 2 jours avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Lions dorés (rare). Ces statuettes de lions dorés sont toujours créées par paire. Vous pouvez utiliser une figurine à la fois ou les deux. Chacune peut se changer en lion pendant un maximum d'une heure. Une fois qu'un lion a été utilisé, il ne peut plus servir avant 7 jours.

Chèvres d'ivoire (rare). Ces statuettes de chèvre en ivoire sont toujours créées par trois. Elles possèdent toutes une apparence unique et fonctionnent différemment les unes des autres. Voici leurs propriétés.

La *chèvre de voyage* peut se changer en chèvre de taille G, dotée des mêmes statistiques qu'un cheval de selle. Elle a 24 charges et chaque heure passée ou entamée sous forme de bête en consomme une. Vous pouvez utiliser cette chèvre aussi souvent que vous le voulez tant qu'il lui reste des charges, ensuite, elle reprend sa forme de figurine et ne peut plus servir jusqu'à ce que 7 jours se soient écoulés. Elle récupère alors toutes ses charges.

La *chèvre de travail* se transforme en chèvre géante pendant un maximum de 3 heures. Une fois utilisée, il faut attendre 30 jours avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

La *chèvre de terreur* se change en chèvre géante pendant un maximum de 3 heures. Elle ne peut pas attaquer, mais vous pouvez lui retirer ses cornes et vous en servir comme armes. L'une d'elle se mue en *lance +1*, l'autre en *épée longue +2*. Il faut dépenser une action pour retirer une corne. L'arme disparaît et la chèvre récupère sa corne quand elle se transforme de nouveau en statuette. De plus, la chèvre émet une aura de terreur dans un rayon de 9 mètres quand vous la chevauchez. Une créature hostile envers vous qui commence son tour au sein de cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle a peur de la chèvre et reste *terrorisée* pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la chèvre redeviennent une figurine. La créature terrorisée peut refaire un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit un, l'effet se termine pour elle. Une fois qu'une créature a réussi son jet de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée contre l'aura de la chèvre pendant 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, il faut attendre 15 jours avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Éléphant de marbre (rare). Cette statuette de marbre fait une dizaine de centimètres de long comme de large. Elle peut se changer en éléphant pendant 24 heures. Une fois qu'elle a été utilisée, il faut attendre 7 jours avant de s'en servir de nouveau.

Destrier d'ébène (très rare). Ce cheval en obsidienne polie se change en destrier noir pendant 24 heures. Il se bat seulement pour se défendre et, une fois utilisé, il faut attendre 5 jours avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Si vous êtes d'alignement bon, la figurine a 10 % de chance d'ignorer vos ordres, y compris celui lui intimant de reprendre sa forme de statuette. Si vous êtes en selle alors que le destrier ignore un de vos ordres, vous êtes instantanément tous deux transportés sur un plan des enfers où le destrier reprend sa forme de statuette.

Chien d'onyx (rare). Cette statuette de chien en onyx peut se changer en mastiff pendant un maximum de 6 heures. Le mastiff a une intelligence de 8 et parle le commun. Il dispose aussi de la vision dans le noir à 18 mètres et discerne les créatures et objets invisibles présents dans ce périmètre. Une fois utilisé, on ne peut plus s'en servir avant 7 jours.

Chouette de serpentine (rare). Cette statuette en serpentine représente une chouette et se change en chouette géante pendant un maximum de 8 heures. Une fois utilisée, il faut attendre 2 jours avant de s'en servir à nouveau. La chouette peut communiquer avec vous par télépathie sur n'importe quelle distance, tant que vous vous trouvez tous sur le même plan d'existence.

Corbeau d'argent (peu courant). Cette statuette de corbeau en argent peut se changer en véritable corbeau pendant un maximum de 12 heures. Ensuite, il faut attendre 2 jours avant de pouvoir s'en servir de nouveau. Sous forme de corbeau, la figurine vous permet de lancer le sort *messager animal* sur elle à volonté.

FLASQUE DE FER

Objet merveilleux, légendaire

Cette petite bouteille de fer est fermée par un bouchon de laiton. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de la flasque et viser une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Si la cible est originaire d'un plan autre que celui sur lequel vous vous trouvez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. Si elle échoue, elle se retrouve piégée dans la flasque. Si la cible a déjà été piégée dans cette flasque auparavant, elle obtient l'*avantage* lors du jet de sauvegarde. La flasque ne peut contenir qu'une créature à la fois. Une créature prisonnière de la flasque n'a pas besoin de respirer, de manger ni de boire.

Vous pouvez utiliser une action pour déboucher la flasque et libérer la créature qu'elle contient. Elle se montre amicale envers vous et vos compagnons pendant 1 heure et vous obéit pendant tout ce temps. Si vous ne donnez pas d'ordre à la créature ou que vous lui donnez des directives qui se solderont probablement par sa mort, elle se défend mais n'entreprend pas d'autres actions. À la fin de l'heure, la créature agit en accord avec son caractère et son alignement habituels.

Le sort *identification* révèle si la flasque contient une créature ou pas, mais pour savoir quel type de créature, il faut ouvrir la flasque. Une flasque peut contenir une créature, choisie par le MJ ou déterminée au hasard, quand vous la découvrez.

d100	Contenu
1-50	Vide
51-54	Démon (type 1)
55-58	Démon (type 2)
59-62	Démon (type 3)
63-64	Démon (type 4)
65	Démon (type 5)
66	Démon (type 6)
67	Déva
68-69	Diable (supérieure)
70-73	Diable (inférieur)
76-77	Éfrit
78-83	Élémentaire (au choix)
84-86	Traqueur invisible
87-90	Guenaude nocturne
91	Planétar
92-95	Salamandre
96	Solar
97-99	Succube/incube
100	Xorn

FLÈCHE TUEUSE

Arme (flèche), très rare

Une *flèche tueuse* est une arme magique conçue pour tuer un type précis de créature. Certaines sont plus spécialisées que d'autres : il existe par exemple des *flèches tueuses de dragons* et des *flèches tueuses de dragons bleus*. Si une créature appartient au type, à la race ou au groupe associé à la flèche, elle subit les dégâts normaux et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle le rate, elle reçoit 6d10 dégâts perforants supplémentaires, la moitié seulement si elle réussit.

Dès que la *flèche tueuse* a infligé des dégâts supplémentaires à une créature, elle redevient une simple flèche ordinaire.

MOUCHE D'ÉBÈNE

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —

Il existe d'autres munitions magiques similaires, comme des *carreaux tueurs* pour les arbalètes, mais les flèches restent les plus répandues.

FLÛTE DES ÉGOUTS

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Vous devez maîtriser les instruments à vent si vous voulez jouer de cette flûte. Tant que vous êtes harmonisé avec elle, les rats ordinaires et les rats géants sont indifférents envers vous et ne vous attaquent pas, à moins que vous ne les menaciez ou les blessiez.

La flûte a trois charges. Si vous utilisez une action pour jouer de la flûte, vous pouvez dépenser une action bonus pour utiliser de 1 à 3 charges et appeler une nuée de rats par charge dépensée, à condition qu'il y ait assez de rats dans un rayon d'un kilomètre pour répondre ainsi à votre appel (c'est au MJ d'en décider). S'il n'y a pas assez de rats pour former une nuée, la charge est gaspillée. Une nuée ainsi appelée se précipite vers l'origine de la musique par le chemin le plus court, mais vous ne la contrôlez pas. Chaque jour à l'aube, la flûte récupère 1d3 charges dépensées.

Quand une nuée de rats qui ne se trouve pas sous le contrôle d'une tierce personne arrive dans un rayon de 9 mètres autour de vous alors que vous jouez de la flûte, vous pouvez faire un test de Charisme opposé au test de Sagesse de la nuée. Si vous perdez, la nuée se comporte comme elle le ferait d'ordinaire et ne se laisse plus influencer par la musique de la flûte pendant les 24 heures qui suivent. Si vous l'emportez, la nuée est envoûtée par votre mélodie et se montre amicale envers vous et vos compagnons tant que vous continuez de jouer en dépensant une action à chaque round. Une nuée amicale obéit à vos ordres. Si vous n'en donnez pas, elle se défend mais, en dehors de cela, elle n'entreprend pas la moindre action. Si une nuée est amicale mais débute son tour dans l'incapacité d'entendre la flûte, vous en perdez le contrôle et elle se comporte comme le veut sa nature. La musique de la flûte ne l'influence plus pendant les 24 heures suivantes.

FLÛTE TERRIFIANTE

Objet merveilleux, peu courant

Vous devez maîtriser les instruments à vent si vous voulez jouer de cette flûte dotée de 3 charges. Vous pouvez utiliser une action pour jouer et dépenser une charge pour créer une étrange mélodie envoûtante. Chaque créature qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour de vous et vous entend jouer doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi vous la terrorisez pendant 1 minute. Si vous le désirez, toutes les créatures qui ne sont pas hostiles envers vous mais sont présentes dans la zone réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde. Une créature qui a raté son jet de sauvegarde peut le refaire à la fin de chacun de ses tours. L'effet se termine pour elle dès qu'elle le réussit. Si une créature réussit son jet de sauvegarde contre la

flûte, elle est immunisée contre ses effets pendant 24 heures. Chaque matin à l'aube, la flûte récupère 1d3 charges dépensées.

FORTERESSE INSTANTANÉE

OBJET MERVEILLEUX, RARE

Vous pouvez utiliser une action pour poser ce tube de métal de 2,5 centimètres à terre et prononcer son mot de commande. Il grandit rapidement pour se muer en forteresse. Il reste sous cette forme jusqu'à ce que vous dépensiez une action pour prononcer le mot de commande permettant de la révoquer (ce qui fonctionne uniquement si elle est vide).

La forteresse est une tour carrée de 6 mètres de côté pour 9 mètres de haut. Tous ses murs sont percés de meurtrières et couronnés de créneaux. L'intérieur se divise en deux étages, reliés par une échelle courant le long d'un mur. Elle se termine sur une trappe donnant sur le toit. Quand vous activez la tour, elle apparaît avec une petite porte en face de vous. Elle s'ouvre uniquement sur votre ordre, quand vous prononcez le mot de commande par une action bonus. Elle est immunisée contre le sort *déblocage* et les magies similaires, comme celle d'un *carillon d'ouverture*.

Chaque créature qui se trouve dans la zone lorsque la forteresse se déploie doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 10d10 dégâts contondants, les autres la moitié seulement. Dans les deux cas, la créature est repoussée dans un emplacement inoccupé situé hors de la zone que recouvre la forteresse, mais adjacente à elle. Les objets présents dans la zone subissent automatiquement des dégâts et sont repoussés, à moins qu'ils ne soient équipés ou transportés par quelqu'un.

La tour est faite en adamantium et sa magie empêche qu'une force extérieure la renverse. Le toit, la porte et les murs ont tous 100 points de vie et sont immunisés contre les dégâts des armes non-magiques, mais pas contre ceux des armes de siège. Ils sont résistants contre tous les autres types de dégâts. Il est impossible de réparer la forteresse, à moins de recourir au sort de *souhait* (cette utilisation est assimilée à une copie d'un sort de niveau 8 ou inférieur). Chaque *souhait* ainsi utilisé rend 50 points de vie au toit, à la porte ou à un mur.

GANTELETS DE PUISSANCE D'OGRE

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT (HARMONISATION REQUISE)

Tant que vous portez ces gants, votre valeur de Force est de 19. Si elle est déjà de 19 ou plus, ils n'ont aucun effet sur vous.

GANTS DE NAGE ET D'ESCALADE

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT (HARMONISATION REQUISE)

Tant que vous portez ces gants, la natation et l'escalade ne vous demandent pas de déplacement supplémentaire et vous gagnez un bonus de +5 aux tests de Force (Athlétisme) pour grimper ou nager.

GANTS PIÉGEURS DE PROJECTILES

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT (HARMONISATION REQUISE)

Quand vous enfliez ces gants, ils semblent presque fusionner avec votre peau. Quand vous êtes touché par une attaque d'arme à distance alors que vous les portez, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts subis de 1d10 + votre modificateur de Dextérité, à condition que vous ayez une main libre. Si vous réduisez les dégâts à 0, vous attrapez le projectile (s'il est de taille assez réduite pour que vous puissiez le tenir d'une main).

GEMME DE VISION

OBJET MERVEILLEUX, RARE (HARMONISATION REQUISE)

Cette gemme a 3 charges. Vous pouvez prononcer son mot de commande par une action et dépenser une charge. Pendant les 10 minutes suivantes, vous disposez de la vision parfaite dans un rayon de 36 mètres, à condition de regarder à travers la gemme.

Chaque matin à l'aube, la gemme récupère 1d3 charges dépensées.



Les Gantelets de puissance d'ogre peuvent changer la destinée d'un combattant au corps à corps. Les jaloux prétendent également qu'ils altèrent aussi l'esprit de celui qui les porte...

GEMME ÉLÉMENTAIRE

Objet merveilleux, peu courant

Cette gemme contient une particule d'énergie élémentaire. Quand vous brisez la gemme par une action, un élémentaire apparaît, comme si vous l'aviez invoqué avec un sort d'*invocation d'élémentaire* et la gemme perd toute magie. Le type d'élémentaire invoqué dépend de la gemme utilisée.

Gemme	Élémentaire invoqué
Saphir bleu	Élémentaire de l'air
Diamant jaune	Élémentaire de la terre
Corindon rouge	Élémentaire du feu
Émeraude	Élémentaire de l'eau

GEMME LUMINEUSE

Objet merveilleux, rare

Ce prisme a 50 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour prononcer l'un des trois mots de commande qui provoquent l'un des effets suivants.

Grâce au premier mot de commande, la gemme émet une vive lumière dans un rayon de 9 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres de plus. Cet effet ne dépense aucune charge. Il se maintient jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour répéter le mot de commande ou jusqu'à ce que vous utilisiez une autre fonction de la gemme.

Le second mot de commande dépense 1 charge et fait jaillir un rayon de lumière de la gemme. Il va frapper une créature située dans un rayon de 18 mètres et dans votre champ de vision. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde DD 15, sans quoi elle est *aveuglée* pendant 1 minute. Elle peut refaire ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'elle le réussisse, ce qui met fin à l'essai.

Le troisième mot de commande dépense 5 charges et génère une explosion de lumière dans un cône de 9 mètres partant de la gemme. Chaque créature présente dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde comme si elle était touchée par le rayon de lumière né du deuxième mot de commande.

Quand la gemme a épuisé toutes ses charges, elle devient un joyau dépourvu de magie d'une valeur de 50 po.

HACHE DU BERSERKER

Arme (hache), rare (harmonisation exigée)

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts liés à cette arme magique. De plus, tant que vous êtes harmonisé avec elle, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau que vous possédez.

Malédiction. Cette hache est maudite et vous transmet sa malédiction dès que vous vous harmonisez avec elle. Tant que vous êtes maudit, vous refusez catégoriquement de vous séparer de la hache et la gardez à portée de main en toute circonstance. Vous subissez un *désavantage* si vous effectuez un jet d'attaque avec une autre arme, à moins que vous ne voyiez et n'entendiez pas d'ennemis dans un rayon de 18 mètres.

Quand une créature hostile vous blesse alors que vous êtes en possession de cette hache, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou devenir fou furieux. Dans ce cas, vous devez utiliser votre action du round pour attaquer la créature la plus proche de vous avec la hache. Si vous êtes en mesure de porter des attaques supplémentaires lors d'une action d'Attaque, vous le faites et vous vous déplacez pour attaquer la créature la plus proche après votre cible actuelle une fois que vous avez éliminé celle-ci. Si vous avez plusieurs cibles à disposition, vous en attaquez une au hasard. Vous restez fou furieux jusqu'à ce que vous commenciez votre tour sans la moindre créature visible ou audible dans un rayon de 18 mètres.

HARNOIS ÉTHÉRÉ

Armure (harnois), légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action pour bénéficier des effets du sort *forme éthérée* pendant 10 minutes, jusqu'à ce que vous retiriez l'armure ou jusqu'à ce que vous dépensiez une action pour prononcer de nouveau le mot de commande. Ensuite, vous devez attendre l'aube suivante avant d'utiliser de nouveau ce pouvoir.

HARNOIS NAIN

Armure (harnois), très rare

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +2 à la CA. De plus, si un effet vous déplace contre votre gré, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire la distance parcourue d'un maximum de 3 mètres.

HAVRESAC MAGIQUE

Objet merveilleux, rare

Ce sac à dos dispose d'une poche centrale et de deux poches latérales, chacune donnant sur un espace extradimensionnel. Chaque poche latérale peut recevoir jusqu'à 10 kilos de matériel, sans dépasser un volume de 30 litres. La grande poche centrale peut accueillir jusqu'à 120 litres ou 40 kilos de matériel. Le sac pèse toujours 2,5 kilos, quel que soit son contenu.

Pour placer un objet dans le havresac, vous devez suivre les règles habituelles d'interaction avec les objets. Pour récupérer un objet dans le sac, vous devez dépenser une action. Quand vous plongez la main dans le havresac pour y prendre un objet précis, ce dernier se trouve toujours par magie au sommet de la pile.

Le havresac a quelques limites. S'il est surchargé ou si un objet pointu le perce ou le lacère, il se déchire et il est détruit. À sa destruction, son contenu est perdu à jamais, bien que les artefacts

finissent toujours par réapparaître quelque part. Si on retourne le sac pour le mettre sur l'envers, son contenu se répand à terre, sans dommage, et il faut remettre le sac sur l'endroit avant de s'en servir de nouveau. Si l'on place une créature qui a besoin de respirer dans le havresac, elle survit au maximum 10 minutes, ensuite, elle commence à suffoquer.

Si l'on place le havresac dans l'espace extra-dimensionnel né d'un *sac sans fond*, d'un *puits portatif* ou d'un objet similaire, les deux objets sont instantanément détruis et un portail s'ouvre vers le plan Astral. Il apparaît là où l'on a placé le premier objet dans le second et toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour de ce portail sont emportées vers un endroit aléatoire du plan Astral. Le portail se referme ensuite, sachant qu'il est à sens unique et qu'il est impossible de le rouvrir.

HEAUME DE COMPRÉHENSION DES LANGAGES

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce heaume, vous pouvez utiliser une action pour lancer *compréhension des langages* à volonté par son intermédiaire.

HEAUME DE TÉLÉPATHIE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce heaume, vous pouvez utiliser une action pour lancer *détection des pensées* (DD 13) par son intermédiaire. Tant que vous restez concentré sur le sort, vous pouvez utiliser une action bonus pour envoyer un message télépathique à une créature sur laquelle vous vous concentrez. Elle peut vous répondre (en utilisant une action bonus) tant que vous restez concentré sur elle.

Tant que vous vous concentrez sur une créature avec *détection des pensées*, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *suggestion* (DD 13) sur elle par l'intermédiaire du heaume. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous devez attendre l'aube suivante avant de pouvoir recommencer.

HEAUME DE TÉLÉPORTATION

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce heaume possède 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et lancer *téléportation* par son intermédiaire. Chaque matin à l'aube, il récupère 1d3 charges dépensées.

HEAUME SCINTILLANT

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce heaume éblouissant est serti de 1d10 diamants, 2d10 rubis, 3d10 opales de feu et 4d10 opales. Toute gemme arrachée au heaume tombe en poussière. Le heaume perd ses pouvoirs magiques une fois que toutes ses gemmes ont été détruites ou arrachées.

Tant que vous portez le heaume, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants (DD 18) en utilisant une gemme du type indiqué comme composante : *lumière du jour* (opale), *boule de feu* (opale de feu), *rayon prismatique* (diamant) ou *mur de feu* (rubis). La gemme est détruite au moment de l'incantation et disparaît.

Tant que le heaume possède encore au moins un diamant, il émet une faible lumière dans un rayon de 9 mètres quand il y a au moins un mort-vivant dans ce même rayon. Tout mort-vivant qui débute son tour dans cette zone subit 1d6 dégâts radiants.

Tant qu'il reste au moins un rubis sur le heaume, vous êtes résistant aux dégâts de feu.

Tant que le heaume possède au moins une opale de feu, vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande et enflammer une arme actuellement dans votre main. Les flammes émettent une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus. Les flammes ne causent aucun dégât à votre personne ni à votre arme, en revanche, quand vous attaquez avec l'arme enflammée et touchez votre cible, vous lui

Le heaume de télépathie.



infligez 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Les flammes persistent jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande ou que vous lâchiez l'arme ou la rengainiez.

Lancez 1d20 si vous portez le heaume et subissez des dégâts de feu à cause d'un échec à un jet de sauvegarde contre un sort. Sur un 1, les gemmes encore présentes émettent des rayons de lumière. Chaque créature (autre que vous) présente dans un rayon de 18 mètres autour du heaume doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, sans quoi un rayon la frappe et lui inflige des dégâts radiants égaux au nombre de gemmes restant sur le heaume. Le heaume et ses gemmes sont ensuite détruits.

HUILE D'AFFÛTAGE

Potion, très rare

Cette huile claire et gélatineuse est constellée de minuscules paillettes d'argent. On peut s'en servir pour enduire une arme tranchante ou perforante ou bien 5 munitions tranchantes ou perforantes au maximum. Il faut 1 minute pour appliquer l'huile, ensuite, l'objet enduit devient magique et doté d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts pendant 1 heure.

HUILE ÉTHÉRÉE

Potion, rare

L'huile d'un gris trouble contenue dans ce récipient forme des perles sur sa paroi externe, mais elles s'évaporent rapidement. On peut recouvrir une créature de taille M ou inférieure avec l'huile, ainsi que tout son équipement et tous les objets en sa possession (il faut vider une fiole de plus par catégorie de taille au-dessus de M si la créature est plus grande). Il faut 10 minutes pour appliquer l'huile correctement. La créature affectée bénéficie alors des effets du sort *forme éthérée* pendant 1 heure.

HUILE GLISSANTE

Potion, peu courante

Cet épais onguent noir est dense et lourd tant qu'il reste dans son récipient, mais il coule avec fluidité dès qu'on le verse. Il permet de recouvrir une créature de taille M ou inférieure (il faut verser une fiole de plus pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). Il faut 10 minutes pour appliquer l'huile. La créature affectée bénéficie alors des effets du sort *liberté de mouvement* pendant 8 heures.

Sinon, vous pouvez verser l'huile à terre par une action. Elle recouvre une zone de 3 mètres de côté

JAVELINE DE FOUDRE

Arme (javeline), peu courante

Cette javeline est une arme magique. Quand vous la lancez et prononcez son mot de commande, elle se transforme en éclair, formant une ligne de 1,50 mètre de large qui s'étend de votre personne jusqu'à une cible située à une distance maximale de 36 mètres. Chaque créature présente sur cette ligne, à l'exception de vous et de votre cible, doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Celles qui échouent subissent 4d6 points de dégâts de foudre, les autres la moitié seulement. L'éclair reprend sa forme de javeline quand il atteint sa cible. Faites une attaque d'arme à distance contre elle. Si vous touchez, la cible subit les dégâts habituels de la javeline plus 4d6 dégâts de foudre.

Il faut attendre l'aube suivante pour se servir de nouveau de cette propriété de la javeline. En attendant, elle fonctionne tout de même comme une arme magique.

LAME PORTE-BONHEUR

Arme (épée), légendaire (harmonisation requise)

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Tant qu'elle se trouve en votre possession, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si l'épée se trouve sur votre personne, vous pouvez faire appel à sa chance (sans faire d'action) pour relancer un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde qui vous déplaît. Vous devez conserver le résultat du second jet. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir se servir de nouveau de cette propriété.

Souhait. L'épée dispose de 1d4-1 charges. Tant qu'elle se trouve en votre possession, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une charge et lancer le sort *souhait*. Il est impossible de se servir de nouveau de cette propriété avant l'aube suivante. L'épée perd ce pouvoir si elle n'a plus de charge.

LANTERNE DE RÉVÉLATION

Objet merveilleux, peu courant

Quand cette lanterne à capote est allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant 0,5 litre d'huile. Elle émet alors une vive lumière dans un rayon de 9 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres de plus. Les créatures et les objets invisibles situés dans la zone de vive lumière de la lanterne deviennent visibles. Vous pouvez utiliser une action pour baisser la capote et réduire la luminosité à une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre.

LENTILLES DE NETTETÉ

Objet merveilleux, peu courant

Ces lentilles de cristal se portent sur les yeux. Tant que vous les portez, votre vue est bien meilleure que d'habitude dans un rayon de 30 centimètres. Vous obtenez l'*avantage* lors des tests d'Intelligence (Investigation) basés sur la vue quand vous fouillez une zone ou étudiez un objet situé dans ce rayon.

LIENS DE FER

OBJET MERVEILLEUX, RARE

Cette sphère de fer rouillé mesure 7,5 centimètres de diamètre et pèse 0,5 kilo. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande et lancer la sphère sur une créature de taille TG ou inférieure située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres autour de vous. La sphère se déploie en un entrelacs de bandes de métal alors qu'elle file dans les airs.

Faites un jet d'attaque à distance avec un bonus d'attaque égal à votre modificateur de Dextérité plus votre bonus de maîtrise. Si vous touchez votre cible, elle est entravée jusqu'à ce que vous dépensiez une action bonus pour prononcer le mot de commande afin de la libérer. Dans ce cas, ou si vous ratez votre cible, les bandes de métal se rétractent et reprennent leur forme de sphère.

Une créature (y compris la victime entravée) peut utiliser une action pour faire un test de Force DD 20 pour briser les liens de fer. Si elle réussit, l'objet est détruit et la créature entravée est libérée. Si la créature rate son test, toutes ses tentatives ultérieures échouent automatiquement pendant les 24 heures suivantes.

Une fois les fers utilisés, il faut attendre l'aube prochaine pour s'en servir à nouveau.

LUNETTES NOCTURNES

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT

Quand vous portez ces verres sombres, vous bénéficiez de la vision dans le noir à 18 mètres. Si vous disposez déjà de ce pouvoir, son rayon augmente de 18 mètres.

MANTEAU DE RÉSISTANCE AUX SORTS

OBJET MERVEILLEUX, RARE (HARMONISATION REQUISE)

Tant que vous portez ce manteau, vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts.

MANUEL DE BONNE SANTÉ

OBJET MERVEILLEUX, TRÈS RARE

Ce livre contient des conseils pour rester en bonne santé et s'alimenter sainement, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours au moins à étudier ce livre et appliquer ses conseils, votre valeur de Constitution augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette valeur. Le manuel perd alors toute magie, mais elle se recharge au bout d'un siècle.

MANUEL D'EXERCICES PHYSIQUES

OBJET MERVEILLEUX, TRÈS RARE

Ce livre propose des exercices d'entretien musculaire, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours au moins à étudier ce livre et appliquer ses conseils, votre valeur de Force augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette valeur. Le manuel perd alors toute magie mais elle se recharge au bout d'un siècle.

MANUEL DES GOLEMS

OBJET MERVEILLEUX, TRÈS RARE

Ce livre présente des informations et des incantations nécessaires à la fabrication d'un certain type de golems. C'est au MJ de choisir ce type ou de le déterminer au hasard. Pour déchiffrer le manuel et vous en servir, vous devez être un incantateur disposant d'au moins deux emplacements de sort de niveau 5. Si une créature tente de lire le *manuel des golems* alors qu'elle est incapable de s'en servir, elle subit 6d6 dégâts psychiques.

D20	Golem	Durée	Prix
1-5	Argile	30 jours	65 000 po
6-17	Chair	60 jours	50 000 po
18	Fer	120 jours	100 000 po
19-20	Pierre	90 jours	80 000 po

Pour créer un golem, vous devez passer le temps indiqué dans la table à travailler sans



Les manuels magiques, comme le Manuel d'exercices physiques, sont particulièrement rares.

interruption en vous aidant du manuel, sans vous reposer plus de 8 heures par jour. Vous devez également payer le prix indiqué pour acheter vos fournitures.

Dès que vous avez achevé la construction du golem, le manuel se consume dans des flammes surnaturelles. Le golem s'anime une fois que vous l'avez saupoudré avec les cendres du livre. Il est sous votre contrôle, comprend vos ordres vocaux et leur obéit.

MANUEL DE VIVACITÉ

Objet merveilleux, très rare

Ce livre propose des exercices d'équilibre et de coordination, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours au moins à étudier ce livre et appliquer ses conseils, votre valeur de Dextérité augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette valeur. Le manuel perd alors toute magie mais elle se recharge au bout d'un siècle.



Tous les guerriers nains rêvent de partir en guerre contre les géants, l'ennemi de toujours en ayant le privilège absolu de brandir un Marteau de lancer nain…

MARTEAU DE LANCER NAIN

Arme (marteau de guerre), très rare (harmonisation requise avec un nain)

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Elle dispose de la propriété de lancer à une portée normale de 6 mètres et une longue portée de 18 mètres. Quand vous touchez votre cible avec une attaque à distance effectuée avec cette arme, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires ou 2d8 dégâts supplémentaires si la cible est un géant. L'arme revient dans votre main immédiatement après l'attaque.

MARTEAU DU TONNERRE

Arme (maillet d'armes), légendaire

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Tueur de géant (harmonisation requise). Pour vous harmoniser avec cette arme, vous devez porter un *ceinturon de force de géant* et des *gantelets de puissance d'ogre*. L'harmonisation se rompt si vous ôtez l'un de ces objets. Tant que vous êtes harmonisé avec cette arme et que vous la tenez en main, votre valeur de Force augmente de 4 et peut dépasser 20, mais pas 30. Quand vous obtenez un 20 au dé sur un jet d'attaque effectué avec cette arme contre un géant, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou mourir sur-le-champ.

Le marteau dispose de 5 charges. Tant que vous êtes harmonisé avec lui, vous pouvez dépenser une charge pour faire une attaque d'arme à distance avec lui et le lancer comme s'il disposait de la propriété lancer avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Si l'attaque touche, le marteau fait résonner un coup de tonnerre qui s'entend dans un rayon de 90 mètres. La cible et toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se trouver *étourdies* jusqu'à la fin de votre prochain tour. Chaque matin à l'aube, le marteau récupère 1d4+1 charges dépensées.

MASSE D'ANÉANTISSEMENT

Arme (masse), rare (harmonisation requise)

Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec cette arme magique, cette créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. Si la cible se retrouve avec 25 points de vie ou moins après avoir subi ces dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est détruite. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est *terrorisée* : elle a peur de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tant que vous tenez cette arme en main, elle émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon de 6 mètres supplémentaires.

MASSE DESTRUCTRICE

ARME (MASSE), RARE

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Ce bonus passe à +3 si vous l'utilisez contre une créature artificielle.

Quand vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme, la cible subit 2d6 dégâts contondants supplémentaires ou 4d6 si c'est une créature artificielle. Si une créature artificielle a seulement 25 points de vie ou moins après avoir subi de tels dégâts, elle est détruite.

MASSE TERRIFIANTE

ARME (MASSE), RARE (HARMONISATION REQUISE)

Cette arme magique dispose de 3 charges. Tant que vous la tenez en main, vous pouvez dépenser une action et une charge pour émettre une vague de terreur. Les créatures de votre choix se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elles sont *terrorisées* et ont peur de vous pendant 1 minute. Tant qu'une créature est ainsi terrorisée, elle s'efforce de s'éloigner au maximum de vous pendant tout son tour et elle est incapable de s'avancer de son plein gré dans un emplacement situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Elle est aussi dans l'incapacité d'utiliser une réaction. Au niveau de ses actions, elle est limitée à *se précipiter* ou à tenter de se libérer de tout effet l'empêchant de se déplacer. Si la créature n'a aucun endroit où aller, elle peut utiliser l'action *esquiver*. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, la terreur se terminant si elle en réussit un.

Chaque matin à l'aube, la masse récupère 1d3 charges dépensées.

MÉDAILLON DES PENSÉES

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT (HARMONISATION REQUISE)

Le médaillon a trois charges. Tant que vous le portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour lancer *détection des pensées* (DD 13) par son intermédiaire. Chaque matin à l'aube, il récupère 1d3 charges dépensées.

MENOTTES DIMENSIONNELLES

OBJET MERVEILLEUX, RARE

Vous pouvez utiliser une action pour menotter une créature *neutralisée* avec cet objet. Les menottes s'ajustent aux poignets des créatures de taille P à G. En plus de servir d'entraves traditionnelles, elles empêchent la créature attachée d'utiliser la moindre méthode de déplacement extradimensionnel, y compris la téléportation et les voyages vers d'autres plans d'existence. En revanche, elles n'empêchent pas leur prisonnier de traverser un portail interdimensionnel.

Vous-même et toute créature que vous désignez au moment de fermer les menottes pouvez dépenser une action pour les retirer. Une fois tous les 30 jours, la créature menottée peut faire un test de Force (Athlétisme) DD 30. Si elle le réussit, elle se libère et détruit les menottes.

MIROIR D'EMPRISONNEMENT

OBJET MERVEILLEUX, TRÈS RARE

Quand on regarde indirectement ce miroir de 1,20 mètre de haut, on y aperçoit vaguement les reflets de plusieurs créatures. Il pèse 25 kilos pour une CA de 11, a 10 points de vie et il est vulnérable aux dégâts contondants. Il vole en éclats et il est détruit s'il tombe à 0 point de vie.

S'il est accroché sur une surface verticale et que vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et l'activer. Il reste ainsi jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour prononcer de nouveau son mot de commande.

Toute créature autre que vous qui regarde son reflet dans le miroir activé et se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou se faire piéger, avec tout son équipement et toutes ses possessions, dans l'une des douze cellules extradimensionnelles du miroir. Si la créature connaît les propriétés du miroir, elle obtient l'*avantage* lors du jet de sauvegarde. Les créatures artificielles réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Chaque cellule extradimensionnelle est un espace infini emplit d'un épais brouillard qui réduit la visibilité à 3 mètres. Les créatures piégées dans le miroir ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de manger, boire, ni dormir. Une créature enfermée peut s'enfuir via une magie de déplacement planaire, sinon, elle reste prisonnière jusqu'à ce que quelqu'un la libère.

Si le miroir piège une créature alors que ses douze cellules sont occupées, il en libère une au hasard pour faire de la place au nouveau prisonnier. Une créature libérée apparaît dans un emplacement inoccupé dans le champ de vision du miroir mais en lui tournant le dos. Si le miroir vole en éclats, toutes les créatures qu'il renfermait sont libres et apparaissent dans des emplacements inoccupés proches de lui.

Tant que vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 mètre autour du miroir, vous pouvez utiliser une action pour prononcer le nom d'une créature piégée en son sein ou donner le numéro d'une cellule. L'image de la créature nommée ou se trouvant dans la cellule nommée apparaît alors à la surface du miroir. Vous pouvez communiquer normalement avec elle.

De même, vous pouvez prononcer un deuxième mot de commande et libérer une créature piégée dans le miroir. La créature libérée apparaît dans l'emplacement inoccupé le plus proche du miroir, dos à lui.

MUNITIONS +1, +2 OU +3

ARME (N'IMPORTE QUELLE MUNITION), PEU COURANTE (+1), RARE (+2) OU TRÈS RARE (+3)

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette munition, ce bonus étant déterminé par la rareté de la munition. Cette dernière perd toute magie dès qu'elle a touché une cible.

ŒIL DE LYNX

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT (HARMONISATION REQUISE)

Ces lentilles de cristal se portent sur les yeux. Tant que vous les portez, vous obtenez l'*avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Si la visibilité est bien dégagée, vous percevez tous les détails des créatures et des objets, même très éloignés, à conditions que ces créatures et objets fassent au moins 60 centimètres de large.

PARCHEMIN MAGIQUE

PARCHEMIN, VARIABLE

Sur un *parchemin magique* est inscrite la formule d'un unique sort, rédigée tel un message mystique crypté. Si le sort est présent dans la liste de sorts de votre classe de personnage, vous pouvez utiliser une action pour lire le parchemin et lancer le sort qu'il contient dans devoir fournir aucune de ses composantes. Sinon, le sort est incompréhensible.

Si le sort est présent dans la liste de sorts de votre classe de personnage mais d'un niveau supérieur à ceux que vous êtes normalement capable de lancer, vous devez effectuer un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation pour déterminer si vous parvenez à le lancer. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas de test raté, le sort disparaît du parchemin sans produire d'effet.

Une fois le sort lancé, la formule disparaît de la surface du parchemin qui tombe ensuite en poussière.

Le niveau du sort inscrit sur le parchemin détermine le DD des jets de sauvegarde contre le sort et le bonus à l'attaque, ainsi que la rareté du parchemin, comme indiqué dans la table des Parchemins magiques.

PARCHEMINS MAGIQUES

Niveau du sort	Rareté	DD du jet de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Tour de magie	Courant	13	+5
1er	Courant	13	+5
2e	Peu courant	13	+5
3e	Peu courant	15	+7
4e	Rare	15	+7
5e	Rare	17	+9
6e	Très rare	17	+9
7e	Très rare	18	+10
8e	Très rare	18	+10
9e	Légendaire	19	+11

Un sort de magicien inscrit sur un *parchemin magique* peut être recopié, tout comme on recopie les sorts dans un grimoire. Quand un sort est recopié depuis un *parchemin magique*, celui qui s'y adonne doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) contre un DD égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite sur ce test, le sort est recopié avec succès. Le parchemin magique est détruit quel que la soit le résultat du test.

PERLE DE FORCE

OBJET MERVEILLEUX, RARE

Cette petite sphère noire de 2 centimètres de diamètre pèse 30 grammes. En général, on trouve 1d4+4 *billes de force* à la fois.

Vous pouvez utiliser votre action pour lancer la bille à une distance maximale de 18 mètres. Elle explose et se détruit à l'impact. Chaque créature située dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 5d4 dégâts de force. Une sphère de force transparente englobe cette zone pendant 1 minute. Une créature qui rate le jet de sauvegarde et se trouve entièrement englobée dans la zone affectée s'y retrouve piégée. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ou ne se trouvent qu'en partie dans la sphère sont repoussées à l'opposé du centre de la sphère, jusqu'à ce qu'elles ne se trouvent plus du tout en son sein. La paroi de la sphère ne laisse rien passer à part l'air respirable, pas même les attaques ou autres effets.

Une créature enfermée peut utiliser son action pour peser contre la paroi de la sphère et la faire rouler à la moitié de sa vitesse au sol. On peut ramasser la sphère qui, grâce à sa magie, ne pèse que 500 grammes, quel que soit le poids des créatures prisonnières à l'intérieur.

PERLE DE PUISSANCE

OBJET MERVEILLEUX, PEU COURANT (HARMONISATION REQUISE PAR UN INCANTATEUR)

Tant que vous portez cette perle sur vous, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et récupérer un emplacement de sort dépensé, en revanche, si ce dernier est de niveau 4 ou supérieur, le nouvel emplacement est de niveau 3. Une fois que vous avez utilisé la perle, vous devez attendre l'aube suivante pour vous en servir à nouveau.

PHILTRE D'AMOUR

POTION, PEU COURANTE

Dans les 10 minutes qui suivent l'absorption de cette potion, vous êtes *charmé* pendant 1 heure par la première créature que vous voyez. Si cette créature est d'une espèce et d'un sexe pour

lesquels vous êtes susceptible de ressentir une attirance naturelle, vous considérez vos sentiments comme un amour véritable pendant toute la durée du charme. La potion est effervescente et de teinte rose et contient une bulle en forme de cœur, mais on peut facilement ne pas la voir parmi les autres.

Pigments merveilleux

Objet merveilleux, très rare

Ces pigments se trouvent généralement dans 1d4 pots rangés dans une boîte de bois en compagnie d'un pinceau (le tout pesant 0,5 kilo). Ils vous permettent de créer des objets en trois dimensions en les peignant en deux dimensions. La peinture coule du pinceau pour dessiner l'objet désiré alors que vous vous concentrez sur son image.

Chaque pot de peinture permet de couvrir 90 mètres carrés de surface, ce qui vous permet de créer des objets inanimés ou des caractéristiques paysagères (comme une porte, un puits, des fleurs, des arbres, une cellule, une pièce, une arme...) d'au maximum 280 mètres cubes. Il faut 10 minutes pour couvrir une surface de 9 mètres carrés.

Une fois la peinture terminée, l'objet ou le terrain représenté devient réel et non-magique. Ainsi, si vous peignez une porte sur un mur, ce dernier se dote d'une véritable porte donnant sur ce qui se trouve derrière, quoi que ce soit. Si vous peignez un trou au sol, un véritable trou s'y creuse et sa profondeur est décomptée de l'aire totale des objets que vous pouvez créer.

Il est impossible d'utiliser les pigments pour créer quelque chose valant plus de 25 po. Si vous peignez un objet d'une valeur supérieure (comme un diamant ou un tas de pièce d'or), l'objet a l'air authentique mais il suffit de l'inspecter de près pour comprendre qu'il est fait de pâte, d'os ou d'un autre matériau sans valeur.

Si vous peigniez une forme d'énergie, comme du feu ou de la foudre, elle apparaît dès la peinture terminée mais se dissipe aussitôt, sans faire le moindre mal.

Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre

Objet merveilleux, rare

Si la pierre est en contact avec le sol, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et convoquer un élémentaire de la Terre, comme si vous aviez lancé le sort *invoquer un élémentaire*. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser la pierre. Elle pèse 2,5 kilos.

Pierre Ioun

Objet merveilleux, rareté variable (harmonisation requise)

La *pierre Ioun* doit son nom à Ioun, un dieu du savoir et des prophéties vénéré sur certains mondes. Il existe de nombreuses variétés de *pierre de Ioun*, chacune caractérisée par sa forme et sa couleur.



Un personnage particulièrement puissant qui possède quatre pierres ioun : régénération (perle blanche) Absorption (cristal violent pâle), Intuition (sphère bleue), Vigueur (rhomboïde rose)

Quand vous utilisez une action pour lancer une telle pierre en l'air, elle se met à tournoyer en orbite à 1d3 × 30 centimètres autour de votre tête. Ensuite, si une tierce personne veut séparer la pierre de votre personne, elle doit dépenser une action pour l'attraper, soit en réussissent un jet d'attaque contre une CA de 24, soit en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 24. Vous, en revanche, avez seulement à utiliser une action pour vous saisir de la pierre et la ranger, ce qui met fin à ses effets.

Une pierre a une CA de 24, 10 points de vie et une résistance contre tous les dégâts. Tant qu'elle est en orbite autour de votre tête, elle est considérée comme un objet équipé.

Absorption (très rare). Tant que cet ellipsoïde lavande clair tourne autour de votre tête, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler un sort de niveau 4 ou inférieur que lance une créature présente dans votre champ de vision et qui vise uniquement votre personne.

Une fois que la pierre a annulé 20 niveaux de sort, elle est épuisée et prend une teinte gris terne, indiquant qu'elle a perdu toute magie. Si vous êtes la cible d'un sort d'un niveau supérieur au nombre de niveaux de sorts que la pierre peut encore annuler, elle est incapable de l'annuler.

Agilité (très rare). Votre valeur de Dextérité augmente de 2, sans dépasser un maximum de 20, tant que cette sphère rouge sombre tourne autour de votre tête.

Vigilance (rare). Vous ne pouvez pas être *surpris* tant que ce rhomboïde bleu foncé tourne autour de votre tête.

Vigueur (très rare). Votre valeur de Constitution augmente de 2, sans dépasser un maximum de 20, tant que ce rhomboïde rose tourne autour de votre tête.

Absorption supérieure (légendaire). Tant que cet ellipsoïde marbré de vert et lavande tourne autour de votre tête, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler un sort de niveau 8 ou inférieur que lance une créature présente dans votre champ de vision et qui vise uniquement votre personne.

Une fois que la pierre a annulé 50 niveaux de sort, elle est épuisée et prend une teinte gris terne, indiquant qu'elle a perdu toute magie. Si vous êtes la cible d'un sort d'un niveau supérieur au nombre de niveaux de sorts que la pierre peut encore annuler, elle est incapable de l'annuler.

Intuition (très rare). Votre valeur de Sagesse augmente de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère bleu vif tourne autour de votre tête.

Intellect (très rare). Votre valeur d'Intelligence augmente de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée de rouge et de bleu tourne autour de votre tête.

Dirigeant (très rare). Votre valeur de Charisme augmente de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée de rose et de vert tourne autour de votre tête.

Maîtrise (légendaire). Votre bonus de maîtrise augmente de 1 tant que ce prisme vert clair tourne autour de votre tête.

Protection (rare). Vous gagnez un bonus de +1 à la CA tant que ce prisme vieux rose tourne autour de votre tête.

Régénération (légendaire). Vous récupérez 15 points de vie à la fin de chacun de vos tours tant que ce fuseau blanc perle tourne autour de votre tête et que vous avez au moins encore 1 point de vie.

Réserve (rare). Ce prisme violet vif stocke les sorts qu'on lui lance et les conserve jusqu'à ce que vous les utilisiez. Il peut contenir jusqu'à trois niveaux de sort à la fois. Quand vous le découvrez, il contient 1d4-1 niveaux de sorts choisis par le MJ.

N'importe quelle créature peut lancer un sort de niveau 1 à 3 sur la pierre en la touchant au moment de l'incantation. Le sort n'a alors aucun effet, il est simplement stocké dans la pierre. Si la pierre est incapable d'accueillir le sort, ce dernier est simplement dépensé sans le moindre effet. C'est le niveau d'emplacement de sort utilisé lors de l'incantation qui détermine la place que tient le sort.

Tant que cette pierre tourne autour de votre tête, vous pouvez lancer n'importe quel sort stocké en son sein. L'emplacement de sort, le DD du jet de sauvegarde, le bonus d'attaque du sort et la caractéristique d'incantation dépendent de l'incantateur original, pour le reste, on considère que c'est vous qui lancez le sort. Une fois le sort lancé, il ne se trouve plus dans la pierre et libère l'emplacement qu'il y occupait.

Force (très rare). Votre valeur de Force augmente de 2, pour un maximum de 20, tant que ce rhomboïde bleu clair tourne autour de votre tête.

Nourriture (rare). Vous n'avez pas besoin de manger ni de boire tant que ce fuseau translucide tourne autour de votre tête.

PIERRE PORTE-BONHEUR

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation exigée)

Tant que vous portez sur vous cette agate lustrée, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde.

PLUME MAGIQUE

Objet merveilleux, rare

Ce petit bibelot ressemble à une plume. Il existe plusieurs types de plume, chacune produisant un effet différent à usage unique. C'est au MJ de décider du type ou de le déterminer au hasard.

d100	Plume magique
01-20	Ancre
21-35	Oiseau
36-50	Éventail
51-65	Bateau-cygne
66-90	Arbre
91-00	Fouet

Ancre. Vous pouvez utiliser une action pour mettre le bibelot en contact avec un bateau. Pendant les 24 heures qui suivent, il est impossible de déplacer ce navire, par quelque moyen que ce soit. Il suffit de mettre de nouveau le bibelot en contact avec le bateau pour mettre un terme à l'effet. Le bibelot disparaît dès que l'effet se termine.

Oiseau. Vous pouvez utiliser une action pour lancer ce bibelot à 1,50 mètre de haut. Il disparaît tandis qu'un énorme oiseau multicolore se matérialise. Il a les mêmes statistiques qu'un roc (voir *Créatures & opposition*, page XXX) mais obéit aux ordres simples que vous lui donnez et ne peut pas attaquer. Il peut transporter jusqu'à 250 kilos en volant à sa vitesse maximale (24 km/h sur un maximum de 216 kilomètres par jour avec des pauses d'une heure toutes les trois heures de vol). S'il vole moitié moins vite, il peut porter jusqu'à 500 kilos. L'oiseau disparaît une fois qu'il a parcouru sa distance maximale en une journée ou s'il

tombe à 0 point de vie. Vous pouvez le révoquer par une action.

Éventail. Si vous vous trouvez sur un navire, vous pouvez utiliser une action pour lancer ce bibelot à 3 mètres de haut. Il disparaît pour faire place à un éventail géant qui flotte et s'agite pour générer un vent assez puissant pour gonfler les voiles du bateau et augmenter sa vitesse de 7,5 kilomètres pendant 8 heures. Vous pouvez révoquer l'éventail par une action.

Bateau-cygne. Vous pouvez utiliser une action pour mettre le bibelot en contact avec une étendue aqueuse d'au moins 18 mètres de diamètre. Il se mue alors en bateau en forme de cygne, de 15 mètres de long pour 6 mètres de large. Le bateau dispose de son propre système de propulsion et vogue sur l'eau à une vitesse de 9 km/h. Tant que vous êtes à bord, vous pouvez utiliser une action pour ordonner au bateau de se déplacer ou de tourner, au maximum à 90 degrés. Le bateau peut transporter un maximum de trente-deux créatures de taille M ou inférieure. Une créature de taille G compte comme quatre créatures de taille M tandis qu'une créature TG compte comme neuf créatures de taille M. Le bateau existe pendant 24 heures puis disparaît. Vous pouvez révoquer le bateau par une action.

Arbre. Vous devez vous trouver en extérieur pour utiliser ce bibelot et dépenser une action pour le mettre en contact avec le sol dans un emplacement inoccupé. Le bibelot disparaît pour faire place à un chêne non-magique au tronc de 1,50 mètre de diamètre. Au sommet, ses branches se déploient sur un rayon de 6 mètres.

Fouet. Vous pouvez utiliser une action pour lancer le bibelot à une distance maximale de 3 mètres. Il se mue en fouet flottant dans les airs. Vous pouvez dépenser une action bonus pour faire une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 3 mètres autour du fouet, avec un bonus d'attaque de +9. Si vous touchez la cible, elle subit 1d6+5 dégâts de force.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez ordonner au fouet de s'envoler à une distance maximale de 6 mètres et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Le fouet disparaît au bout d'une heure, quand vous utilisez une action pour le révoquer ou si vous êtes *neutralisé* ou mort.

PORTAIL CUBIQUE

Objet merveilleux, légendaire

Ce cube de 7,5 centimètres d'arête émet une énergie magique palpable. Chacune de ses six faces est liée à un plan d'existence distinct, l'un d'eux étant le plan Matériel. Les autres sont liées à des plans déterminés par le MJ.

Vous pouvez dépenser une action pour appuyer sur l'une des faces du cube et lancer le sort *portail* à travers elle, ouvrant une porte sur le plan lié à cette face. Sinon, vous pouvez utiliser une action pour appuyer deux fois sur une face et lancer le sort *changement de plan* (DD 17) grâce au cube. Vous transportez alors les créatures visées sur le plan lié à la face concernée.

Le cube a trois charges et en perd une à chaque utilisation. Chaque matin à l'aube, il récupère 1d3 charges dépensées.

POTION D'AGRANDISSEMENT

Potion, peu courante

Quand vous buvez cette potion, vous êtes affecté par la version « *agrandir* » du sort *agrandir/rétrécir* pendant 1d4 heures (sans avoir besoin de vous concentrer). Une tache rouge dans le liquide s'étend jusqu'à colorer tout le liquide translucide et se rétracte pour former une petite bille. Ce cycle se répète sans cesse sans interruption, même si on secoue la bouteille.

POTION D'AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

Potion, peu courante

Quand vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* (DD 13) à volonté pendant 1 heure. Si on agite ce liquide trouble, on distingue de petits morceaux : une écaille de poisson, une langue de colibri, une griffe de chat ou des poils d'écureuil.

POTION DE CLAIRVOYANCE

Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets du sort *clairvoyance.* Un globe oculaire flotte dans ce liquide jaunâtre, mais disparaît dès qu'on ouvre la potion.

POTION D'ESCALADE

Potion, peu courante

Quand vous buvez cette potion, vous gagnez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol pendant 1 heure. Pendant tout ce temps, vous obtenez l'*avantage* lors des tests de Force (Escalade) que vous effectuez pour grimper. La potion se divise en couches brunes, argent et grises qui rappellent des stries dans la roche. Les couleurs ne se mélangent pas, même quand on agite la bouteille.

POTION DE FORCE DE GÉANT

Potion, rareté variable

Quand vous buvez cette potion, votre valeur de Force se modifie pendant 1 heure, en fonction du type de géant auquel la potion est associée (voir la table suivante). La potion n'a aucun effet si votre Force est déjà égale ou supérieure à la valeur indiquée.

Une rognure d'ongle d'un géant du type approprié flotte dans cette potion transparente. La *potion de force de géant du givre* et la *potion de force de géant des pierres* ont le même effet.

Type de géant	Force	Rareté
Géant des collines	21	Peu courante
Géant du givre/des collines	23	Rare
Géant du feu	25	Rare
Géant des nuages	27	Très rare
Géant des tempêtes	29	Légendaire

POTION DE FORME GAZEUSE

Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets du sort *forme gazeuse* pendant 1 heure (sans avoir besoin de vous concentrer) ou jusqu'à ce que vous mettiez un terme à l'effet par une action bonus. La bouteille semble contenir une brume qui bouge et se verse comme de l'eau.

POTION DE LECTURE DES PENSÉES

Potion, rare

Vous bénéficiez des effets d'un sort de *détection des pensées* (DD des jets de sauvegarde contre le sort 13) quand vous buvez cette potion. Dans le liquide violet et épais de cette concoction flotte un nuage rose en forme d'œuf.

POTION DE POISON

Potion, peu courante

Cette concoction ressemble, tant au niveau du goût, de l'odeur et de l'aspect visuel, à une *potion de soins* ou autre potion bénéfique. C'est pourtant du poison dissimulé par une magie illusoire, et un sort d'*identification* révèle sa véritable nature.

Vous subissez 3d6 dégâts de poison et devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être *empoisonné* si vous la buvez. Vous subissez 3d6 dégâts de poison au début de chacun de vos tours tant que vous êtes empoisonné de cette façon. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez retenter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts de poison subis lors des tours suivants diminuent de 1d6, et le poison disparaît quand les dégâts sont réduits à 0.

POTION DE RÉSISTANCE

Potion, peu courante

Vous bénéficiez d'une résistance à un type spécifique de dégâts pendant 1 heure après avoir bu cette potion. Le MJ choisit le type ou le détermine au hasard parmi les potions suivantes.

d10	Type de dégâts	d10	Type de dégâts
1	Acide	**6**	Nécrotique
2	Froid	**7**	Poison
3	Feu	**8**	Psychique
4	Force	**9**	Radiant
5	Foudre	**10**	Tonnerre

POTION DE RESPIRATION AQUATIQUE

Potion, peu courante

Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1 heure après avoir bu cette potion. Le liquide vert et trouble qu'elle contient, dans lequel flotte une bulle à l'aspect de méduse, sent la mer.

POTION DE RÉTRÉCISSEMENT

Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous êtes affecté par la version « *rétrécir* » du sort *agrandir/rétrécir* pendant 1d4 heures (sans avoir besoin de vous concentrer). Une tache rouge dans le liquide se rétrécit jusqu'à former une petit bille et s'étale ensuite jusqu'à colorer tout le liquide translucide. Ce cycle se répète sans cesse sans interruption, même si on secoue la bouteille.

POTION DE SOINS

Potion, rareté variable

Vous récupérez des points de vie quand vous buvez cette potion, le montant dépendant de la rareté de la potion, comme indiqué dans la table Potions de soins. Quelle que soit la puissance de la potion, son liquide rouge scintille quand on l'agite.

Potions de soins

Potion de...	Rareté	PV récupérés
Soins	Courante	2d4+2
Soins supérieurs	Peu courante	4d4+4
Soins excellents	Rare	8d4+8
Soins suprêmes	Très rare	10d4+20

POTION DE VITESSE

Potion, très rare

Vous bénéficiez des effets d'un sort de *hâte* pendant 1 minute (aucune concentration requise) après avoir bu cette potion. Le liquide jaune strié de noir de cette concoction tournoie de lui-même sans qu'on le remue.

POTION DE VOL

Potion, très rare

Quand vous buvez cette potion, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol pendant 1 heure. Vous êtes aussi en mesure de faire du vol stationnaire. Si vous vous trouvez dans les airs quand les effets de la potion se dissipent, vous tombez, à moins que vous ne disposiez d'un autre moyen de vous maintenir en l'air. Le liquide transparent de cette potion flotte au sommet de sa bouteille tandis que des impuretés d'un blanc laiteux le traversent.



Potion de soins (rouge), potion d'héroïsme (bleu) et potion non mystère, encore non identifiée (au centre).

POTION D'HÉROÏSME

Potion, rare

Pendant 1 heure après l'avoir bue, vous obtenez 10 points de vie temporaires pendant 1 heure. Pendant cette même période, vous êtes sous l'effet d'un sort de *bénédiction* (aucune concentration requise). Le liquide bleu bouillonne comme s'il était chauffé en permanence.

POTION D'INVISIBILITÉ

Potion, très rare

Le contenant de cette potion paraît vide mais il semble, au contact, contenir un liquide. Vous devenez *invisible* pendant 1 heure après l'avoir bue. La totalité des objets équipés ou transportés deviennent également invisibles. L'effet prend fin prématurément si vous attaquez ou lancez un sort.

POUSSIÈRE À ÉTERNUER

Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre se trouve dans un petit récipient et ressemble à du sable fin. On dirait de la *poussière de disparition* et le sort d'*identification* confirme cette erreur. Il y en a assez pour une seule utilisation.

Quand vous utilisez une action pour jeter une poignée de poussière dans les airs, vous et chaque créature qui a besoin de respirer et se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se retrouver incapable de respirer tant elle tousse. Une créature ainsi affectée est *neutralisée* et suffoque. Tant qu'elle est consciente, la créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, sachant que l'effet se termine pour elle si elle réussit. Le sort de *restauration mineure* met aussi un terme à l'effet sur la créature qu'il touche.

POUSSIÈRE D'ASSÈCHEMENT

Objet merveilleux, peu courant

Ce petit paquet contient 1d6+4 pincées de poussière. Vous pouvez dépenser une action pour en saupoudrer une sur l'eau. La poussière transforme un cube d'eau de 4,50 mètres d'arête en une boulette de la taille d'une bille. Elle flotte ou repose près de l'endroit où vous avez saupoudré la poussière. Son poids est négligeable.

Quelqu'un peut utiliser une action pour briser la boulette contre une surface solide : elle éclate alors et libère l'eau absorbée. La magie de la boulette disparaît alors.

Un élémentaire majoritairement composé d'eau exposé à la poussière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. S'il échoue, il subit 10d6 dégâts nécrotiques, la moitié seulement sinon.

POUSSIÈRE DE DISPARITION

Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre se trouve dans un petit paquet et ressemble à du sable fin. Il y en a assez pour une utilisation. Si vous utilisez une action pour lancer la poussière en l'air, vous et chaque créature et objet situé dans un rayon de 3 mètres autour de vous devenez *invisible* pendant 2d4 minutes. La durée est la même pour toutes les cibles et la poussière est entièrement consumée dès que sa magie fait effet. Si une créature affectée par la poussière attaque ou lance un sort, l'invisibilité se termine pour elle.

PROTECTRICE

Arme (épée), légendaire (harmonisation requise)

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

À chacun de vos tours, quand vous attaquez pour la première fois avec cette épée, vous pouvez transférer tout ou partie du bonus de l'arme à votre CA au lieu d'utiliser le bonus pour les attaques de ce tour. Par exemple, vous pouvez réduire le bonus de vos jets d'attaque et de dégâts en le faisant passer à +1, ce qui vous apporte un bonus de +2 à la CA. Ces bonus modifiés restent valables jusqu'au début de votre prochain tour, bien que vous deviez tenir l'épée en main pour bénéficier de son bonus à la CA.

PUITS DES MONDES

Objet merveilleux, légendaire

Ce morceau d'étoffe noire, fine et douce comme la soie, peut se plier pour adopter les dimensions d'un mouchoir. On peut le déplier pour former une étendue circulaire de 1,80 mètre de diamètre.

Vous pouvez utiliser une action pour déplier et positionner le *puits des mondes* contre une surface solide et créer ainsi un portail, empruntable dans les deux sens, qui permet de voyager vers un autre monde ou plan d'existence. Chaque fois que l'objet ouvre un portail, le MJ décide de l'endroit où il mène. Vous pouvez utiliser une action pour fermer un portail ouvert en prenant les bords du morceau d'étoffe et en le repliant. Une fois qu'un portail a été ouvert grâce au *puits des mondes*, il faut attendre 1d8 heures avant que cet objet magique ne puisse en ouvrir un nouveau.

PUITS PORTATIF

Objet merveilleux, rare

Cette mince étoffe noire, aussi douce que de la soie, est repliée pour tenir aussi peu de place qu'un mouchoir. Dépliée, elle se présente sous forme d'un disque de 1,80 mètre de diamètre.

Vous pouvez utiliser une action pour déplier le *puits portatif* et le poser sur ou contre une surface solide, où il crée un trou extradimensionnel de 3 mètres de profondeur. L'espace cylindrique qui forme le trou existe sur un autre plan, il est donc impossible de se servir du puits pour créer un passage. Si une créature se trouve dans le *puits portatif* alors qu'il est ouvert, il lui suffit d'escalader la paroi pour en sortir.

Vous pouvez dépenser une action pour fermer le puits en attrapant les bords du tissu avant de replier ce dernier. Une fois le trou fermé, les créatures et les objets qu'il contient sont piégés dans son espace extradimensionnel. Le puits ne pèse presque rien, peu importe ce qui se trouve à l'intérieur.

Si le puits est refermé et qu'une créature se trouve dans son espace extradimensionnel, elle peut utiliser une action pour faire un test de Force DD 10. Si elle réussit, elle se fraie de force un chemin hors du puits et apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du *puits portatif* ou de la créature qui le transporte. Une créature qui a besoin de respirer et se trouve dans un puits refermé y survit jusqu'à 10 minutes, ensuite, elle commence à suffoquer.

Si l'on place un *puits portatif* dans l'espace extradimensionnel né d'un *havresac magique*, d'un *sac sans fond* ou d'un objet similaire, les deux objets sont instantanément détruits et un portail s'ouvre vers le plan Astral. Il apparaît là où l'on a placé le premier objet dans le second et toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour de ce portail sont emportées vers un endroit aléatoire du plan Astral. Le portail se referme ensuite, sachant qu'il est à sens unique et qu'il est impossible de le rouvrir.

REGARD CHARMEUR

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces lentilles de cristal se portent sur les yeux et possèdent trois charges. Tant que vous les portez, vous pouvez dépenser une charge pour lancer le sort *charme-personne* (DD 13) sur un humanoïde situé dans un rayon de 9 mètres, à condition que vous voyiez la cible et qu'elle vous voie. Chaque jour à l'aube, les lentilles régénèrent toutes les charges dépensées.

ROBE AUX ÉTOILES

Objet merveilleux, très rare (harmonisation exigée)

Cette robe noire ou bleue foncée est brodée de petites étoiles blanches ou argentées. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que vous la portez.

Six étoiles, situées sur la partie avant supérieure de la robe, sont particulièrement grandes. Tant que vous portez cette robe, vous pouvez effectuer une action pour détacher une de ces étoiles et l'utiliser pour lancer *projectile magique* comme un sort de niveau 5. Tous les jours au crépuscule, 1d6 étoiles détachées réapparaissent sur la robe.

Tant que vous portez la robe, vous pouvez effectuer une action pour entrer dans le plan Astral avec tous vos objets équipés ou portés. Vous restez là-bas jusqu'à ce que vous effectuiez une action pour revenir sur le plan duquel vous êtes parti. Vous réapparaissez dans le dernier emplacement que vous occupiez à ce moment-là ou, si cet emplacement est déjà occupé, dans l'emplacement inoccupé le plus proche.

ROBE AUX YEUX MULTIPLES

Objet merveilleux, rare (harmonisation exigée)

Cette robe est ornée de motifs en forme d'yeux. Vous bénéficiez des avantages suivants tant que vous portez cette robe :

- La robe vous permet de voir dans toutes les directions et vous obtenez l'*avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
- Vous disposez de la vision dans le noir sur une distance de 36 mètres.

- Vous pouvez voir les créatures et les objets *invisibles*. Vous pouvez également voir dans le plan Éthéré sur une distance de 36 mètres.

Il est impossible de fermer ou de couvrir les yeux sur la robe. Même si vous pouvez fermer ou couvrir vos propres yeux, on considère que vous ne le faites jamais tant que vous portez cette robe.

Un sort de *lumière* lancé sur la robe ou un sort de *lumière du jour* lancé à 1,50 mètre ou moins de celle-ci provoque votre cécité pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11 contre une *lumière* ou DD 15 contre une *lumière du jour*) et mettre fin à la cécité en cas de réussite.

ROBE DE COULEURS ÉTINCELANTES

Objet merveilleux, très rare (harmonisation exigée)

Cette robe contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Tant que vous la portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour que le vêtement produise un motif changeant de couleurs éblouissantes jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant cette période, la robe diffuse une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une faible lumière sur 9 mètres au-delà. Les créatures qui peuvent vous voir subissent un *désavantage* lors des jets d'attaque contre vous. De plus, les créatures situées dans la zone de lumière vive et qui peuvent vous voir lorsque le pouvoir de la robe est activé doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être *étourdies* jusqu'à) la fin de cet effet.

ROBE DE L'ARCHIMAGE

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation avec un ensorceleur, un sorcier ou un magicien exigée)

Ce vêtement élégant est taillé dans un magnifique tissu blanc, gris ou noir, brodé de runes argentées. La couleur de la robe correspond à l'alignement pour lequel l'objet à été crée. Les robes blanches sont conçues pour soutenir le bien, les grises pour soutenir la neutralité et les noires pour soutenir le mal. Vous ne pouvez pas vous harmoniser avec une *robe de l'archimage* qui ne correspond pas à votre alignement.

Vous bénéficiez des avantages suivants lorsque vous portez la robe :

- Votre Classe d'Armure de base est égale à 15 + votre modificateur de Dextérité si vous ne portez aucune armure.
- vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
- Les DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et votre bonus d'attaque des sorts augmentent chacun de 2.



Une robe d'archimage sur un présentoir dans les appartements du directeur de la plus grande académie de magie du royaume.

ROBE D'OBJETS PRATIQUES

Objet merveilleux, peu courant

Cette robe est couverte de pièces de tissu de formes et de couleurs diverses. Tant que vous portez ce vêtement, vous pouvez effectuer une action pour détacher une des pièces et provoquer sa transformation en l'objet ou la créature qu'elle représente. Dès que la dernière pièce est détachée, la robe devient un vêtement ordinaire.

Deux pièces de chacun des éléments suivants sont cousues sur la robe :

- Dague
- Lanterne sourde (remplie et allumée)
- Miroir en acier
- Perche de 3 mètres
- Corde de chanvre (15 mètres, enroulée)
- Sac

En outre, la robe se compose de 4d4 autres pièces. Le MJ choisit ces pièces ou les détermine au hasard.

d100	Pièce
01-08	100 po dans un sac
09-15	Coffre en argent (30 centimètres de long, 15 centimètres de large et de profondeur) d'une valeur de 500 po
16-22	Porte en fer (d'une largeur et d'une hauteur maximales de 3 mètres, barrée du côté de votre choix) que vous pouvez placer dans une ouverture à votre portée ; la taille s'adapte aux dimensions de l'ouverture et s'y fixe d'elle-même.
23-30	10 pierres précieuses d'une valeur de 100 po chacune
31-44	Échelle en bois de 7,30 mètres de long
45-51	Cheval de selle avec fontes
52-59	Fosse (cube de 3 mètres d'arête) que vous pouvez placer dans le sol à 3 mètres ou moins de vous
60-68	4 potions de soins
69-75	Barque (3,60 mètres de long)
76-83	Parchemin magique contenant un sort de niveau 1 à 3
84-90	2 molosses
91-96	Fenêtre (60 centimètres sur 1,20 mètre et jusqu'à 60 centimètres d'épaisseur) que vous pouvez placer sur une surface verticale à votre portée
97-00	Bélier portable

SAC AFFAMÉ

Objet merveilleux, très rare

À première vue, ce sac ressemble à un *sac sans fond*, mais en réalité, il s'agit de l'orifice nourricier d'une créature extradimensionnelle gigantesque. L'orifice se ferme si l'on met le sac sur l'envers, c'est-à-dire la paroi interne devenant la paroi externe.

La créature extradimensionnelle reliée au sac perçoit tout ce que l'on met à l'intérieur: les matières animales et végétales sont dévorées et perdues à jamais dès qu'elles entrent dans le sac. Quand une créature vivante place un bout de sa personne dans le sac, ce qui arrive si quelqu'un y plonge la main pour récupérer quelque chose, il y a 50 % de chances que la malheureuse soit entraînée dans le sac. Dans ce cas, elle doit utiliser son action pour s'échapper via un test de Force DD 15. Une tierce personne peut utiliser son action pour plonger la main dans le sac et en sortir la créature à condition de réussir un test de Force DD 20 (et de ne pas s'être laissée emportée dans le sac). Toute créature qui débute son tour dans le sac se fait dévorer et son corps est détruit.

On peut stocker des objets inanimés dans le sac, qui contient au maximum 28 litres de matière inanimée. Cependant, une fois par jour, le sac avale tous les objets placés en son sein et les recrache sur un autre plan d'existence. C'est au MJ de décider à quelle heure cela se produit et quel est le plan de destination.

Si le sac est perforé ou déchiré, il est détruit et tout ce qu'il contenait est emporté en un lieu aléatoire du plan Astral.

SAC À MALICE

Objet merveilleux, peu courant

Ce banal sac gris, rouille ou brun semble vide. Cependant, si l'on plonge la main à l'intérieur, on sent un petit objet duveteux. Le sac pèse 250 grammes.

Vous pouvez dépenser une action pour sortir l'objet duveteux du sac et le lancer à une distance maximale de 6 mètres. Quand il atterrit, il se transforme en une créature que vous déterminez en lançant un d8 dans la table correspondant à la couleur du sac.

La créature se montre amicale envers vous et vos compagnons et agit à votre tour. Vous pouvez utiliser une action bonus pour gérer ses déplacements et son action lors de son prochain tour ou pour lui donner des ordres génériques, comme d'attaquer vos ennemis. En l'absence d'ordre, la créature se comporte en accord avec sa nature.

Une fois que vous avez sorti trois objets duveteux du sac, il devient inutile jusqu'à l'aube suivante.

Sac à malice gris

d8	Créature
1	Belette
2	Rat géant
3	Blaireau
4	Sanglier
5	Panthère
6	Blaireau géant
7	Loup sanguinaire
8	Élan géant

Sac à malice rouille

d8	Créature
1	Rat
2	Chouette
3	Mastiff
4	Chèvre
5	Chèvre géante
6	Sanglier géant
7	Lion
8	Ours brun

Sac à malice brun

d8	Créature
1	Chacal
2	Grand singe
3	Babouin
4	Bec de hache
5	Ours noir
6	Belette géante
7	Hyène géante
8	Tigre

Sac de haricots

Objet merveilleux, rare

Ce lourd sac de toile contient 3d4 haricots secs. Il pèse 250 grammes plus 125 grammes par haricot.

Si vous jetez le contenu du sac par terre, les haricots explosent, la déflagration affectant un rayon de 3 mètres autour d'eux. Chaque créature située dans la zone, vous compris, doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 5d4 dégâts de feu, les autres moitié moins. Le feu embrase les objets inflammables de la zone, sauf ceux qui sont déjà équipés ou transportés.

Si vous sortez un haricot du sac, le plantez dans la terre ou le sable et l'arrosez, il génère un effet une minute plus tard, au niveau du sol où il a été planté. C'est au MJ de choisir cet effet, de le déterminer au hasard dans la liste suivante ou bien d'en créer un.

d100	Effet
01	5d4 champignons vénéneux poussent soudain. Si une créature en mange un, lancez un dé. Sur un nombre impair, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 5d6 dégâts de poison et se retrouve empoisonnée pendant 1 heure. Sur un nombre pair, elle gagne 5d6 points de vie temporaires pendant 1 heure.
02-10	Un geyser crache de l'eau, de la bière, du jus de fruit, du thé, du vinaigre, du vin ou de l'huile (au choix du MJ) à 9 mètres de haut pendant 1d12 rounds.
11-20	Un sylvanien germe du haricot, sachant qu'il y a 50 % de chances qu'il soit chaotique mauvais et attaque.
21-30	Une statue pousse. Elle est animée, en pierre, immobile et à votre effigie. Elle vous lance des menaces verbales. Si vous la quittez et que d'autres créatures approchent, elle vous décrit comme étant le pire des scélérats et charge les nouveaux-venus de vous retrouver et de vous éliminer. Si vous vous trouvez sur le même plan d'existence que la statue, elle sait où vous vous trouvez. Elle devient inanimée au bout de 24 heures.
31-40	Un feu de camp aux flammes bleues apparaît et brûle pendant 24 heures (ou jusqu'à ce que quelqu'un l'éteigne).
41-50	1d6+6 criards apparaissent.
51-60	1d4+8 crapauds sortent de terre. Ils sont d'un beau rose vif et, dès qu'on en touche un, il se transforme en monstre de taille G ou inférieure choisi par le MJ. Le monstre reste 1 minute puis disparaît dans un nuage de fumée rose.
61-70	Une bulette affamée sort de terre et attaque.
71-80	Un arbre fruitier sort de terre. Il porte 1d10+20 fruits, dont 1d8 agissent comme une potion magique aléatoire tandis qu'un seul agit comme un poison par voie d'ingestion que choisit le MJ. L'arbre disparaît au bout d'une heure. Les fruits déjà cueillis ne s'évanouissent pas et conservent leur magie pendant 30 jours.
81-90	Un nid sort de terre, contenant 1d4+3 œufs. Une créature qui mange l'un d'eux doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. Si elle le réussit, sa valeur de caractéristique la plus basse augmente définitivement de 1. En cas d'égalité entre plusieurs caractéristique, c'est le hasard qui décide de celle qui augmente. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle subit 10d6 dégâts de force suite à une explosion magique interne.
91-99	Une pyramide dotée d'une base de 5 mètres de côté jaillit du sol. Elle contient le sarcophage d'une momie auguste. La pyramide fonctionne comme l'antre de la momie et le sarcophage contient un trésor à choisir par le MJ.
100	Un pied de haricot géant pousse soudain et grimpe à une hauteur à définir par le MJ. Le sommet débouche là où le MJ le souhaite : il offre une vue magnifique sur le paysage, donne accès au château d'un géant des nuages ou rejoint un autre plan d'existence.

SAC SANS FOND

Objet merveilleux, peu courant

Ce sac abrite un espace intérieur bien plus grand que ce que ses dimensions extérieures laissent présager. Visuellement, il fait une soixantaine de centimètres de diamètre au niveau de l'ouverture pour 1,20 mètre de profondeur. En revanche, il peut contenir jusqu'à 250 kilos de matière, sans dépasser un volume de 2 000 litres. Le sac pèse 7,5 kilos, quel que soit son contenu. Il faut dépenser une action pour récupérer un objet dans le sac.

Si le sac est surchargé, percé ou déchiré, il se découd complètement. Il est alors détruit et son contenu s'éparpille sur le plan Astral. Si on retourne le sac sur l'envers, son contenu se répand à terre, sans dommage, mais il faut le remettre sur l'endroit avant de pouvoir s'en servir de nouveau. Si l'on place une créature ayant besoin de respirer dans le sac, sa survie est limitée : elle peut y rester un nombre de minutes égal à 10 divisé par le nombre de créatures présentes dans le sac (une minute au minimum), ensuite, elle commence à suffoquer.

Si l'on place un *sac sans fond* dans l'espace extradimensionnel né d'un *havresac magique*, d'un *puits portatif* ou d'un objet similaire, les deux objets sont instantanément détruits et un portail s'ouvre vers le plan Astral. Il apparaît là où l'on a placé le premier objet dans le second et toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour de ce portail sont emportées vers un endroit aléatoire du plan Astral. Le portail se referme ensuite, sachant qu'il est à sens unique et qu'il est impossible de le rouvrir.

SCARABÉE DE PROTECTION

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation exigée)

Si vous tenez ce médaillon en forme de scarabée dans la main pendant 1 round, une inscription apparaît à sa surface, révélant sa nature magique. Il confère deux avantages tant que vous le portez sur vous :

› vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts.

› Le scarabée contient 12 charges. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort de nécromancie ou un effet nuisible infligé par un mort-vivant, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et transformer l'échec du jet de sauvegarde en réussite. Le scarabée est détruit et tombe alors en poussière quand sa dernière charge est dépensée.

SCEPTRE D'ABSORPTION

Sceptre, très rare (harmonisation exigée)

Tant que vous tenez ce sceptre en main, vous pouvez utiliser votre réaction pour absorber un sort qui ne cible que vous et n'est donc pas un sort à zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé et l'énergie magique (et non le sort lui-même) est stockée dans le sceptre. Cette énergie est du même niveau que le sort au moment de son incantation. Le sceptre peut absorber et stocker jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de son existence. Dès que le sceptre a absorbé 50 niveaux d'énergie, il ne peut plus en absorber davantage. Si vous êtes la cible d'un sort dont le sceptre ne peut pas absorber l'énergie, l'objet magique ne produit aucun effet sur ce sort.

Quand vous êtes en harmonie avec le sceptre, vous connaissez le nombre de niveaux d'énergie absorbés par le sceptre au cours de son existence et le nombre de niveaux d'énergie magique qu'il contient actuellement.

Si vous êtes un lanceur de sorts et que vous tenez le sceptre en main, vous pouvez convertir l'énergie stockée en emplacements de sort pour lancer des sorts que vous connaissez ou que vous avez préparés. Vous pouvez créer des emplacements de sort uniquement d'un niveau égal ou inférieur à vos propres niveaux de sort et ce, jusqu'au niveau 5 au maximum. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos emplacements et lancez, par ailleurs, le sort comme à l'accoutumée. Par exemple, vous pouvez utiliser 3 niveaux stockés dans le sceptre comme un emplacement de sort de niveau 3.

Un sceptre qui vient d'être découvert contient 1d10 niveaux d'énergie magique. La magie du sceptre disparaît dès qu'il ne peut plus absorber d'énergie magique et qu'aucune énergie n'est stockée à l'intérieur.

SCEPTRE DE PUISSANCE SEIGNEURIALE

Sceptre, légendaire (harmonisation exigée)

Ce sceptre à la tête en collerette fonctionne comme une masse d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. Le sceptre possède les propriétés associées aux six boutons différents alignés le long de son manche. Il possède également trois autres propriétés, comme décrit ci-dessous.

Six boutons. Vous pouvez appuyer sur l'un des six boutons du sceptre par une action bonus. L'effet d'un bouton dure jusqu'au moment où vous appuyez sur un bouton différent ou sur le même bouton à nouveau, auquel cas le sceptre retrouve sa forme normale.

Si vous appuyez sur le **bouton 1**, le sceptre devient une épée ardente, tandis qu'une lame enflammée s'étend depuis l'extrémité opposée à la tête en collerette du sceptre.

Si vous appuyez sur le **bouton 2**, la tête en collerette du sceptre se replie pour laisser apparaître deux lames en forme de croissant, ce qui transforme le sceptre en hache d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle.

Si vous appuyez sur le **bouton 3**, la tête en collerette se replie, une pointe de lance surgit de l'extrémité supérieure du sceptre et le manche s'allonge sur une longueur de 1,80 mètre, ce qui transforme l'objet en une lance magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle.

Si vous appuyez sur le **bouton 4**, le sceptre se transforme en une perche d'escalade d'une longueur maximale de 15 mètres que vous déterminez. Une pointe située à une extrémité et trois crochets à l'autre permettent de fixer la perche sur des surfaces aussi solides que le granit. Des barreaux horizontaux de 7,50 centimètres de long, espacés de 30 centimètres les uns des autres, se déploient le long de la perche pour former une échelle. La perche peut supporter jusqu'à 2 tonnes. Le sceptre retrouve sa forme normale si la perche supporte un poids trop important ou si elle n'est pas fixée convenablement.

Si vous appuyez sur le **bouton 5**, le sceptre se transforme en bélier portable et confère à son utilisateur un bonus de +10 aux tests de Force effectués pour briser les portes, les barricades et autres obstacles.

Si vous appuyez sur le **bouton 6**, le sceptre reprend ou conserve sa forme normale et indique le nord magnétique (rien ne se passe si cette fonction est utilisée dans un endroit où le nord magnétique n'existe pas). Le sceptre vous indique également la distance approximative qui vous sépare de la surface, que ce soit sous terre ou dans les airs.

Absorption de vie. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps contre une créature à l'aide du sceptre, vous pouvez la forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, elle subit 4d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié de ces dégâts nécrotiques. Cette propriété n'est réutilisable qu'à l'aube suivante.

Paralysie. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps contre une créature à l'aide du sceptre, vous pouvez la forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 17. En cas d'échec, elle est *paralysée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet en cas de réussite. Cette propriété n'est réutilisable qu'à l'aube suivante.

Terreur. En tenant le sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour forcer chaque créature située à 9 mètres ou moins dans votre champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, une cible est *terrorisée* par vous pendant 1 minute. Une cible terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet en cas de réussite. Cette propriété n'est réutilisable qu'à l'aube suivante.

SCEPTRE DE SÉCURITÉ

Sceptre, très rare

Tant que vous tenez ce sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour l'activer. Le sceptre vous transporte alors instantanément, ainsi qu'un maximum de 199 autres créatures consentantes situées dans votre champ de vision, vers un espace extraplanaire paradisiaque. Vous décidez à quoi ressemble cet endroit paradisiaque qui peut être un jardin paisible, une jolie clairière, une taverne accueillante, un immense palais, une île tropicale, un fantastique carnaval ou n'importe quel autre endroit sorti de votre imagination. Quelle que soit sa nature, cet endroit paradisiaque contient suffisamment d'eau et de nourriture pour toutes les créatures présentes. Toutes les autres choses avec lesquelles il est possible d'interagir à l'intérieur de l'espace extraplanaire n'existent que là-bas. Par exemple, une fleur cueillie dans un jardin paradisiaque disparaît dès qu'elle en sort.

Pour chaque heure passée dans l'endroit paradisiaque, un visiteur récupère des points de vie comme s'il avait dépensé 1 dé de vie. De plus, les créatures ne vieillissent plus pendant leur séjour là-bas, même si le temps s'écoule normalement. Les visiteurs peuvent rester dans l'endroit paradisiaque pendant un maximum de 200 jours divisés par le nombre de créatures présentes (arrondis à l'inférieur).

Une fois cette période écoulée ou si vous utilisez une action pour y mettre fin, l'ensemble des visiteurs réapparaissent à l'endroit qu'ils occupaient au moment de l'activation du sceptre ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche de cet endroit. Le sceptre n'est réutilisable qu'au bout de dix jours.

SCEPTRE DE SUZERAINETÉ

Sceptre, rare (harmonisation exigée)

Vous pouvez utiliser une action pour présenter le sceptre et exiger l'obéissance des créatures de votre choix situées à 36 mètres ou moins dans votre champ de vision. Les créatures doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être *charmées* par vous pendant 8 heures. Une fois charmées de cette façon, les créatures vous considèrent comme un chef fiable. Une cible n'est plus charmée par ce biais si vous ou vos compagnons lui nuisent ou lui ordonnent d'accomplir quelque chose de contraire à sa nature. Le sceptre n'est réutilisable qu'à l'aube suivante.

SCEPTRE DE VIGILANCE

Sceptre, très rare (harmonisation exigée)

Ce sceptre à la tête en collerette possède les propriétés suivantes.

Vigilance. Tant que vous tenez le sceptre en main, vous obtenez l'*avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets d'initiative.

Sorts. Tant que vous tenez le sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer un des sorts suivants par son biais : *détection de la magie*, *détection du mal et du bien*, *détection du poison et des maladies* ou *voir l'invisible*.

Aura protectrice. Par une action, vous pouvez planter le manche du sceptre dans le sol pour que sa tête diffuse une lumière vive sur un rayon de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres au-delà. Vous et les créatures amicales envers vous situés dans la zone vivement éclairée bénéficient d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde. Vous et ces mêmes créatures pouvez également percevoir la position d'éventuelles créatures hostiles et *invisibles* qui se tiennent elles aussi dans la zone vivement éclairée.

La lumière diffusée par la tête du sceptre s'éteint et l'effet prend fin au bout de 10 minutes ou quand une créature utilise une action pour déplanter le sceptre. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

SCEPTRE INAMOVIBLE

Objet merveilleux, peu courant

Ce sceptre plat en fer est équipé d'un bouton sur une extrémité. Vous pouvez utiliser une action pour appuyer dessus : il se fixe alors par magie à l'endroit où il se trouve. Il ne bouge plus tant que vous ou une tierce personne n'utilisez pas une action pour appuyer de nouveau sur le bouton, même s'il doit pour cela défier les lois de la gravité. Le sceptre peut soutenir jusqu'à 4 tonnes. Il se désactive et tombe si on lui fait porter plus de poids. Une créature peut utiliser une action pour faire un test de Force DD 30 afin de déplacer le sceptre. Si elle réussit, il bouge d'au maximum 3 mètres.

SPHÈRE D'ANNIHILATION

Objet merveilleux, légendaire

Cette sphère noire de 60 centimètres de diamètre est un trou dans le multivers, en lévitation dans l'espace et stabilisé grâce au champ magique qui l'enveloppe.

La sphère oblitère toute matière qui la traverse. Seuls les artefacts ne sont pas détruits. À moins qu'il ne soit sensible aux dégâts infligés par une *sphère d'annihilation*, un artefact passe à travers la sphère sans subir le moindre dégât. Tout autre chose qui entre en contact avec la sphère – mais n'est pas complètement engloutie et donc oblitérée par elle – subit 4d10 dégâts de force.

La sphère reste immobile à moins que quelqu'un ne la contrôle. Si vous vous situez à 18 mètres ou moins d'une sphère que personne ne contrôle, vous pouvez utiliser une action pour effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) DD 25. En cas de réussite, la sphère lévite dans la direction de votre choix sur une distance maximale égale à 1,50 mètre × votre modificateur d'Intelligence (1,50 mètre au minimum). En cas d'échec, la sphère se déplace de 3 mètres vers vous. Quand la sphère entre dans l'emplacement occupée par une créature, celle-ci soit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter de la toucher et de subir 4d10 dégâts de force.

Si vous tentez de contrôler une sphère déjà sous le contrôle d'une autre créature, vous devez effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) opposé au test d'Intelligence (Arcanes) de cette créature. Celui qui l'emporte obtient ou garde le contrôle de la sphère et peut la faire léviter normalement.

Si la sphère entre en contact avec un portail planaire, tel que ceux créés par le sort de *portail*, ou un espace extradimensionnel, tel que ceux contenus dans un *puits portatif*, le MJ détermine au hasard ce qu'il se passe en utilisant la table ci-dessous.

d100	Résultat
01-50	La sphère est détruite.
51-85	La sphère traverse le portail ou entre dans l'espace extradimensionnel.
86-00	Une faille spatiale envoie chaque créature et objet situés à 54 mètres ou moins de la sphère, y compris la sphère elle-même, vers un plan d'existence déterminé au hasard.

SOLVANT UNIVERSEL

Objet merveilleux, légendaire

Ce tube contient un liquide laiteux qui sent fort l'alcool. Vous pouvez utiliser une action pour déverser le contenu du tube sur une surface à portée. Le liquide dissout instantanément jusqu'à 30 centimètres carrés de colle avec laquelle il entre en contact, y compris de la *colle universelle*.

SUBMERSIBLE DU CRABE

Objet merveilleux, légendaire

Au premier abord, cet objet ressemble à un tonneau de fer scellé de taille G. Il pèse 250 kilos et dispose d'un loquet dissimulé qui se remarque seulement suite à un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Si on le débloque, il ouvre une trappe au sommet du tonneau, ce qui permet à deux créatures de taille M ou inférieure de se glisser à l'intérieur. Là, dix leviers sont disposés en rangée, tous en position neutre et susceptibles d'être tirés vers le haut ou le bas. Si on actionne les bons leviers, le submersible se transforme en homard géant.

Le submersible du crabe est un objet de taille G doté des statistiques suivantes.

Classe d'armure: 20
Points de vie: 200
Vitesse: 9 mètres, nage 9 mètres (ou 0 si les pattes et la queue ne sont pas dépliées)
Immunité aux dégâts: poison, psychiques

Le submersible a besoin d'un pilote pour fonctionner comme un véhicule. Tant que la trappe est fermée, le compartiment est étanche: l'eau et l'air ne peuvent pas y pénétrer. Le compartiment abrite assez d'air pour qu'une créature de taille M y respire pendant 10 heures, cette durée étant à diviser par le nombre de créatures obligées de respirer s'il y en a plusieurs à l'intérieur.

Le submersible flotte sur l'eau mais peut aussi s'enfoncer jusqu'à une profondeur de 270 mètres. Plus bas, le véhicule subit 2d6 points de dégâts contondants par minute à cause de la pression.

Une créature installée dans le compartiment peut utiliser une action pour tirer deux leviers au maximum, vers le bas ou le haut. Chaque levier revient en position neutre après utilisation. De gauche à droite, chaque levier fonctionne comme indiqué dans la table Leviers du submersible du crabe.

Leviers du submersible du crabe

Levier	Haut	Bas
1	Déploiement de la queue et des pattes, ce qui permet au submersible de marcher et nager.	Repliement de la queue et des pattes, ce qui réduit la vitesse du submersible à 0 et l'empêche de profiter d'éventuels bonus de vitesse.
2	Ouverture du volet de la fenêtre avant.	Fermeture du volet de la fenêtre avant.
3	Ouverture des volets des fenêtres latérales (deux de chaque côté).	Fermeture des volets des fenêtres latérales (deux de chaque côté).
4	Deux pinces se déploient de chaque côté du submersible.	Les deux pinces se rétractent.
5	Chaque pince dépliée est considérée comme une arme de corps à corps et porte l'attaque suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Coup: 7 (2d6) dégâts contondants.	
6	Le submersible avance en marchant ou en nageant.	Le submersible recule en marchant ou en nageant.
7	L'appareil tourne de 90° sur la gauche.	L'appareil tourne de 90° sur la droite.
8	Des pièces d'équipement semblables à des yeux émettent une vive lumière dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans un rayon de 9 mètres de plus.	Les lumières s'éteignent.
9	Le submersible s'enfonce d'au maximum 6 mètres dans un liquide.	Le submersible remonte d'au maximum 6 mètres dans un liquide.
10	La trappe arrière se descelle et s'ouvre.	La trappe arrière se ferme et se scelle.

TALISMAN DE LA SPHÈRE

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation exigée)

Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) pour contrôler une *sphère d'annihilation* en tenant ce talisman en main, vous doublez votre bonus de maîtrise pour ce test. En outre, lorsque vous commencez votre tour en contrôlant une *sphère d'annihilation*, vous pouvez utiliser une action pour la faire léviter sur une distance de 3 mètres plus 3 mètres supplémentaires × votre modificateur d'Intelligence.

TALISMAN DU BIEN ULTIME

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation avec une créature d'alignement bon exigée)

Ce talisman est un puissant symbole du bien. Une créature dont l'alignement n'est ni bon ni mauvais subit 6d6 dégâts radiants quand elle le touche. Une créature d'alignement mauvais subit 8d6 dégâts radiants quand elle le touche. Quand elles le tiennent en main ou portent le talisman sur elles, ces deux types de créature subissent une nouvelle fois les dégâts à la fin de chacun de leurs tours.

Si vous êtes un clerc ou un paladin d'alignement bon, le talisman peut faire office de symbole sacré, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts tant que vous le portez sur vous ou le tenez en main.

Le talisman contient 7 charges. Si vous le portez sur vous ou le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et choisir une créature située à 36 mètres de vous, en contact avec le sol et dans votre champ de vision. Si l'alignement de la cible est mauvais, une fissure de flammes rugissantes s'ouvre sous elle. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas trébucher dans la fissure, ce qui aboutirait à sa destruction définitive, sans aucun reste à récupérer. La fissure se referme ensuite en ne laissant aucune trace. Le talisman est détruit et se désagrège en particules de lumière dorée lorsque vous dépensez la dernière charge.

TALISMAN DU MAL ULTIME

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation avec une créature d'alignement mauvais exigée)

Ce talisman est un puissant symbole du mal. Une créature dont l'alignement n'est ni bon ni mauvais subit 6d6 dégâts nécrotiques quand elle le touche. Une créature d'alignement bon subit 8d6 dégâts nécrotiques quand elle le touche. Quand elles tiennent en main ou portent le talisman sur elles, ces deux types de créature subissent une nouvelle fois les dégâts à la fin de chacun de leurs tours.

Si vous êtes un clerc ou un paladin d'alignement mauvais, le talisman peut faire office de symbole sacré et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts tant que vous le portez sur vous ou le tenez en main.

Le talisman contient 6 charges. Si vous le portez sur vous ou le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et choisir une créature située à 36 mètres de vous, en contact avec le sol et dans votre champ de vision. Si l'alignement de la cible est bon, une fissure de flammes rugissantes s'ouvre sous elle. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas trébucher dans la fissure, ce qui abou-

tirait à sa destruction définitive, sans aucun reste à récupérer. La fissure se referme ensuite en ne laissant aucune trace. Le talisman est détruit et se désagrège en bave à l'odeur nauséabonde lorsque vous dépensez la dernière charge.

TAPIS VOLANT

Objet merveilleux, très rare

Quand vous prononcez le mot de commande de ce tapis par une action, il flotte dans les airs. Il se déplace en volant selon vos indications vocales tant que vous vous trouvez à 9 mètres ou moins de lui.

Il existe quatre tailles de tapis. C'est au MJ de choisir celle de chaque tapis ou de la déterminer au hasard.

d100	Taille	Capacité	Vitesse de vol
01-20	0,9 m × 1,5 m	100 kg	24 m
21-55	1,20 m × 1,80 m	200 kg	18 m
56-80	1,50 m × 2,10 m	600 kg	12 m
81-100	1,80 m × 2,70 m	400 kg	9 m

Un tapis peut porter deux fois le poids indiqué dans la table mais, s'il porte plus que sa capacité normale, il se déplace à la moitié de la vitesse indiquée.

TRAITÉ D'AUTORITÉ ET D'INFLUENCE

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices d'interactions sociales basées sur la manipulation et la charme. Ses mots sont imprégnés de magie. Si vous passez 48 heures, lors d'une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu du traité, à suivre ses indications et faire ses exercices, votre valeur de Charisme ainsi que votre valeur maximale dans cette caractéristique augmentent de 2. La magie du traité disparaît ensuite, mais elle réapparaît au bout d'un siècle.

TRAITÉ DE COMPRÉHENSION

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices intuitifs de sagacité. Ses mots sont imprégnés de magie. Si vous passez 48 heures, lors d'une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu du traité, à suivre ses indications et faire ses exercices, votre valeur de Sagesse ainsi que votre valeur maximale dans cette caractéristique augmentent de 2. La magie du traité disparaît ensuite, mais elle réapparaît au bout d'un siècle.

TRAITÉ DE PERSPICACITÉ

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices de logique et de mémoire. Ses mots sont imprégnés de magie. Si vous passez 48 heures, lors d'une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu du traité, à suivre ses indications et faire ses exercices, votre valeur d'Intelligence ainsi que votre valeur maximale dans cette caractéristique augmentent de 2. La magie du traité disparaît ensuite, mais elle réapparaît au bout d'un siècle.

TRIDENT DE DOMINATION AQUATIQUE

Arme (trident), peu courante (harmonisation exigée)

Ce trident est une arme magique. Il contient 3 charges. Tant que vous le portez sur vous, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour lancer *dominer une bête* (DD du jet de sauvegarde 15) par son biais sur une créature qui sait nager de manière innée et possède une vitesse à la nage. Le trident récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

TUEUSE DE DRAGONS

Arme (épée), rare

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Quand vous touchez un dragon avec elle, il subit 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Le terme « *dragon* » utilisé dans le cadre de cette description regroupe toutes les créatures du type dragon, y compris les dragons-tortues et les vouivres.

TUEUSE DE GÉANT

Arme (épée ou hache), rare

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique.

Quand vous touchez un géant avec elle, il subit 2d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber *à terre*. Vis-à-vis de cette arme, « *géant* » désigne toute créature du type géant, y compris les ettins et les trolls.

VENGERESSE SACRÉE

Arme (épée), légendaire (harmonisation requise avec un paladin)

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec, il subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'arme en main, elle génère une aura de 3 mètres de rayon autour de vous. Vous et toutes les créatures amicales envers vous affectés par l'aura obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Si vous possédez 17 niveaux ou plus dans la classe de paladin, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

VOLEUSE DE VIES

Arme (épée), très rare (harmonisation requise)

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique.

L'épée possède 1d8+1 charges. Si vous réussissez un coup critique contre une créature possédant moins de 100 points de vie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi l'épée lui arrache sa force vitale et la tue sur-le-champ (les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés contre ce pouvoir). Si la créature meurt, l'épée perd une charge. Quand il ne lui en reste plus, elle perd ce pouvoir.



Vengeresse sacrée, une arme incroyable entre les mains d'un paladin.

Objets magiques intelligents

Certains objets magiques sont dotés d'une conscience et d'une personnalité. Un tel objet peut faire partie des possessions d'une créature, mais il peut aussi être hanté par l'esprit de l'un de ses précédents propriétaires ou complètement autonome grâce à la magie investie pour le créer. Quoi qu'il en soit, l'objet se comporte comme un personnage, avec ses particularités comportementales, ses idéaux, ses relations et parfois ses défauts. Un objet intelligent peut être l'allié fidèle de son utilisateur ou une perpétuelle épine dans son pied.

La plupart des objets intelligents sont des armes. D'autres types d'objets peuvent manifester une conscience mais les objets consommables, comme les potions et les parchemins, ne sont jamais intelligents.

Les objets intelligents fonctionnent comme des PNJ sous le contrôle du MJ. Toute propriété activée de l'objet reste sous le contrôle de l'objet et non de son utilisateur. Tant que son utilisateur entretient une bonne relation avec l'objet, il peut accéder à ses propriétés normalement. Si la relation dégénère, l'objet peut réprimer ses propriétés activées, voire les retourner contre son utilisateur.

Création d'objets magiques intelligents

Lorsque vous décidez de donner une conscience à un objet magique, la création du « *personnage* » qu'est l'objet se déroule de la même façon que celle d'un PNJ, aux exceptions suivantes.

Caractéristiques

Un objet magique intelligent possède des valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous pouvez choisir les caractéristiques de l'objet ou les déterminer au hasard. Pour les déterminer au hasard, lancez 4d6 pour chacune d'elles, en éliminant le résultat le plus bas et en faisant le total du reste.

Communication

Un objet intelligent peut communiquer d'une façon une d'une autre, que ce soit en partageant ses émotions, en diffusant ses pensées par télépathie ou en parlant à voix haute. Choisissez la façon employée par l'objet pour communiquer ou déterminez la au hasard grâce à la table page suivante.

d100	Communication
01-60	L'objet communique par le biais d'émotions qu'il fait ressentir à la personne qui le porte ou le manie.
61-90	L'objet parle, lit et comprend une ou plusieurs langues.
91-00	L'objet parle, lit et comprend une ou plusieurs langues. De plus, il peut communiquer par télépathie avec la créature qui le porte ou le manie.

Sens

De la conscience naît la sensibilité. Un objet intelligent perçoit son environnement sur une distance limitée. Choisissez ses modes de perception ou déterminez-les au hasard grâce à la table ci-dessous.

d4	Sens
1	Ouïe et vision normale jusqu'à 9 mètres.
2	Ouïe et vision normale jusqu'à 18 mètres.
3	Ouïe et vision normale jusqu'à 36 mètres.
4	Ouïe et vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

Alignement

Un objet intelligent possède un alignement. Son créateur ou sa nature peuvent influer sur cet alignement. Sinon, choisissez son alignement ou déterminez-le au hasard grâce à la table ci-dessous.

d100	Alignement
01-15	Loyal bon
16-35	Neutre bon
36-50	Chaotique bon
51-63	Loyal neutre
64-73	Neutre
74-85	Chaotique neutre
86-89	Loyal mauvais
90-96	Neutre mauvais
97-00	Chaotique mauvais

Dessein spécial

Vous pouvez doter l'objet intelligent d'un objectif qu'il cherchera à remplir, pourquoi pas à l'exclusion de tous autres. Tant que son utilisateur agit en accord avec ce dessein spécial, l'objet continue de coopérer. Toute déviation de l'atteinte de cet objectif peut provoquer un conflit entre l'objet et son utilisateur. Ce conflit peut pousser l'objet à bloquer l'utilisation de ses propriétés activées. Choisissez un dessein spécial ou déterminez-le au hasard grâce à la table page ci-contre.

d10	Dessein spécial
1	*Aligné :* l'objet cherche à vaincre ou détruire les créatures dont l'alignement est diamétralement opposé au sien (un tel objet n'est jamais neutre).
2	*Fléau :* l'objet cherche à vaincre ou à détruire une catégorie spécifique de créatures, telles que les fiélons, les métamorphes, les trolls ou les magiciens.
3	*Protecteur :* l'objet cherche à défendre une race ou une catégorie particulière de créatures, telles que les elfes ou les druides.
4	*Croisé :* l'objet cherche à vaincre, affaiblir ou détruire les serviteurs d'une divinité particulière.
5	*Templier :* l'objet cherche à défendre les serviteurs et les intérêts d'une divinité particulière.
6	*Destructeur :* l'objet se nourrit de destruction et pousse son utilisateur à combattre de manière arbitraire.
7	*En quête de gloire :* l'objet cherche la renommée et veut devenir l'objet magique le plus connu dans le monde en poussant son utilisateur à devenir une personnalité réputée et fameuse.
8	*En quête de savoir :* l'objet se nourrit de connaissances ou cherche à résoudre un mystère, à apprendre un secret ou à comprendre une énigmatique prophétie.
9	*En quête de son destin :* l'objet est persuadé que lui et son utilisateur ont des rôles cruciaux à jouer à l'avenir.
10	*En quête de son créateur :* l'objet cherche son créateur et veut savoir pourquoi il a été créé.

Conflit

Un objet intelligent possède son libre-arbitre, façonné par sa personnalité et son alignement. Si son utilisateur agit d'une façon opposée à l'alignement ou au dessein de l'objet, un conflit peut éclater. Dans ce cas, l'objet effectue un test de Charisme opposé au test de Charisme de son utilisateur. Si l'objet remporte l'opposition, il impose une ou plusieurs des exigences suivantes :

- L'objet insiste pour être équipé ou tenu en main tout le temps.
- L'objet exige que son utilisateur se débarrasse de tout ce que l'objet trouve répugnant.
- L'objet exige que son utilisateur poursuive ses objectifs, et seulement eux.
- L'objet exige d'être confié à quelqu'un d'autre.

Si son utilisateur refuse d'obéir aux ordres de l'objet, celui-ci peut effectuer une ou plusieurs des choses suivantes :

- Rendre impossible l'harmonisation de l'objet avec son utilisateur.
- Réprimer une ou plusieurs de ses propriétés activées
- Tenter de prendre le contrôle de son utilisateur.

Si un objet intelligent tente de prendre le contrôle de son utilisateur, celui-ci doit effectuer un jet de sauve-

garde de Charisme contre un DD égal à 12 + le modificateur de Charisme de l'objet. En cas de jet de sauvegarde raté, l'utilisateur est *charmé* par l'objet pendant 1d12 heures. L'utilisateur ainsi charmé doit tenter de suivre les ordres de l'objet. S'il subit des dégâts, il peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet en cas de réussite. Il est impossible d'utiliser l'objet à nouveau avant l'aube prochaine, que son utilisateur ait réussi ou non sa tentative de contrôle.

Artefacts

ANNEAU DE LUNE

Objet merveilleux, artefact (harmonisation exigée)

Cet anneau en pierre grisâtre, d'apparence très banale, fut forgé à partir d'une pierre tombée du ciel. Le forgeron fut maudit dès qu'il passa l'anneau : à chaque pleine lune, il se transformait en créature mi-homme, mi-loup. Il devint le premier loup-garou et fut à l'origine de la dissémination de la lycanthropie sur le monde.

L'appel du sang. L'anneau attire irrémédiablement les humanoïdes qui le voient. Ces derniers doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 18) ou tout faire pour passer l'anneau, même tuer si cela s'avère nécessaire.

Lycanthrope. Si vous portez l'anneau sans y être harmonisé, vous vous transformez chaque nuit de pleine lune en créature hybride entre un loup et un humanoïde de votre race. Votre équipement ne se transforme pas avec vous. Vous reprenez votre forme naturelle à l'aube, ou si vous êtes tué. La malédiction persiste même si vous ôtez l'anneau. Seuls les sorts *lever une malédiction* ou *restauration supérieure* peuvent vous guérir. Sous forme hybride, vos caractéristiques et aptitudes restent inchangées, sauf celles qui suivent :

- Votre alignement devient chaotique mauvais.
- Votre classe d'armure naturelle augmente de 1.
- Vous obtenez la vision dans le noir à 18 mètres.
- Vous obtenez l'*avantage* aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe et l'odorat.
- Vous êtes immunisé aux attaques d'armes non magiques qui ne sont pas faites en argent.
- Vous gagnez une attaque de morsure (bonus au toucher égal au vôtre, dégâts 1d8+bonus de Force). Tout humanoïde touché par votre morsure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 18) ou être touché par la malédiction de lycanthropie.

Alpha de meute. Si vous vous harmonisez à l'anneau, votre alignement devient définitivement chaotique mauvais. Vous pouvez désormais vous transformer en hybride ou en loup à volonté au prix d'une action. Vous obtenez en outre les bénéfices suivants :

- Votre Force augmente de 2, avec un maximum de 24.
- Vous vitesse de déplacement augmente de 3 mètres.
- Tous les humanoïdes blessés par votre morsure qui deviennent des lycanthropes ont une attitude amicale envers vous et vous considèrent comme leur leader.

Détruire l'anneau. La destruction de l'anneau de lune est une tâche plus qu'épique : il faut d'abord annihiler toute trace de lycanthropie sur le monde. Une fois que le porteur de l'anneau est le dernier loup-garou vivant, le tuer réduit l'anneau en poussière.

BOUCLIER DE HROLJNIR

Objet merveilleux, artefact (harmonisation exigée)

Pendant les temps anciens, géants et dragons s'affrontèrent dans une guerre effroyable. Le champion des géants, Hroljnir, se forgea une targe dans un bloc d'adamantium le plus pur. Il vainquit plusieurs grands vers avant d'être terrassé lors de la dernière bataille de la guerre dans un marais putride tenu par un immense dragon noir, peut être le premier de son genre. Ce dernier s'empara du bouclier pour en faire le joyau de son trésor. Au cours des millénaires, la targe passa de dragon en dragon au fil des duels et subit les souffles dévastateurs des vainqueurs. Qui sait quel vénérable dragon est aujourd'hui en possession du bouclier ?

Hroljnir fixait sa targe à son avant-bras. Elle peut servir de pavois pour une créature de taille M.

Bouclier magique. La targe de Hroljnir est un bouclier qui offre un bonus de +3 à la classe d'armure de son porteur. Il offre également une résistance aux dégâts de type acide, feu, froid, foudre et poison.

Don des géants. Une fois harmonisé au bouclier, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Votre Force augmente de 2, avec un maximum de 24.
- Vous parlez la langue des géants.
- Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme, vous pouvez utiliser une action bonus pour infliger 1d6 dommages supplémentaires de type acide, feu, froid, foudre ou poison, au choix.

Renforts. Si vous êtes harmonisé au bouclier, vous pouvez utiliser une action pour invoquer un géant des tempêtes. Ce dernier apparaît dans un espace inoccupé situé à moins de 27 mètres de vous. Il est amical envers vous et vos compagnons et obéit aux ordres que vous lui donnez. Il n'attaquera jamais une créature de type géant et, si vous lui demandez de le faire, il devient hostile envers vous et tentera par tous les moyens de vous priver du bouclier. Une fois que vous avez utilisé cette

capacité, vous devez attendre que trois jours aient passé avant de pouvoir recommencer.

Détruire le bouclier. Le bouclier n'est détruit que s'il subit simultanément le souffle de cinq dragons vénérables : un rouge, un bleu, un noir, un vert et un blanc.

LYRE DE LA REINE SYLVESTRE

Objet merveilleux, artefact (harmonisation exigée)

Faite d'acajou serti d'or, cette lyre à onze cordes était l'instrument de la reine d'un peuple elfique dont le temps a effacé le nom. La reine jouait de l'instrument pour combattre sa mélancolie quand son roi partait à la bataille. La tristesse de la dame émeut une déesse qui donna de grands pouvoirs de guérison aux larmes qu'elle versait. Un jour, le roi ne revint pas de la guerre, et la reine fut anéantie de chagrin. Elle pleura des jours et des nuits entières sur sa lyre, lui transmettant ainsi le pouvoir divin de ses larmes. À la fin de sa très longue vie, la reine s'exila et partit à la recherche de l'âme de son défunt roi. La reine et sa lyre n'ont pas été revues depuis.

Musique apaisante. La lyre émet un son enchanteur qui évoque subtilement une voix féminine emprunte de tristesse. Toute créature qui l'entend doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 18) ou voir son attitude envers le joueur de lyre améliorée d'un cran (une créature hostile devient indifférente, une créature indifférente devient amicale). Une fois qu'une créature a subi cette capacité, qu'elle y ait résisté ou non, elle y est immunisée à vie.

Bénédiction sylvestre. Si vous êtes un elfe et êtes harmonisé à la lyre, vous gagnez les bénéfices suivants :

- La portée de votre vision dans le noir passe à 36 mètres.
- Vous gagnez la maîtrise des lyres.
- Vous êtes immunisé à l'effet *charmé*.

Sorts divins. En jouant de la lyre, vous pouvez lancer un des sorts suivants : *guérison de groupe, régénération, résurrection*. La musique de la lyre remplace toutes les composantes des sorts. Une fois que vous avez lancé un sort grâce à la lyre, vous devez terminer un repos long avant de réutiliser cette capacité.

Détruire la lyre. Seule la joie véritable de la reine sylvestre pourrait détruire la lyre. Une véritable quête épique attend celui qui voudrait retrouver le nom de cette reine, la ramener à la vie et lui ramener son époux décédé à l'aube des temps. La lyre perdrait tout pouvoir si la reine, enfin heureuse, y jouait quelques notes.

Toute la beauté de la mélancolie elfique dans la Lyre de la reine…

ORBE DES DRAGONS

Objet merveilleux, artefact (harmonisation exigée)

Il y a une éternité, les elfes et les humains ont mené une guerre terrible contre les dragons maléfiques. Alors que le monde semblait condamner, de puissants magiciens se sont réunis pour produire ensemble la plus importante de leurs magies et forger les cinq *orbes des dragons* (ou *orbes draconiques*) afin de les aider à vaincre ces créatures. Les orbes ont été emportés dans chacune des cinq tours de magie et, là-bas, ils ont servi à mettre un terme rapide et victorieux à la guerre. Les magiciens ont utilisé les orbes pour attirer à eux les dragons afin de les détruire ensuite de leur puissante magie.

Les tours sont tombées au fil du temps, et les orbes ont été détruits ou sont devenus de simples légendes. Seuls trois d'entre eux sont survécu. Les siècles ont déformé et perverti leur magie et, même s'ils ont toujours pour principal objectif d'appeler à eux les dragons, ils confèrent également un contrôle précaire sur ces créatures.

Chaque orbe contient l'essence d'un dragon maléfique, une présence qui n'apprécie pas que l'on tente d'utiliser sa magie. Ceux qui manquent de personnalité peuvent devenir les esclaves d'un orbe.

Un orbe est un globe de cristal gravé de 25 centimètres de diamètre. Quand on l'utilise, il grossit pour atteindre un diamètre de 50 centimètres et on voit une brume tourbillonner à l'intérieur.

Si vous êtes en harmonie avec un orbe, vous pouvez utiliser une action pour observer ses profondeurs brumeuses et prononcer son mot de commande. Vous devez ensuite effectuer un test de Charisme DD 15. En cas de test réussi, vous contrôlez l'orbe aussi longtemps que vous restez en harmonie avec lui. En cas de test raté, l'orbe

vous charme aussi longtemps que vous restez en harmonie avec lui.

Tant que vous êtes *charmé* par l'orbe, vous ne pouvez plus mettre volontairement fin à l'harmonie avec lui. L'orbe lance une *suggestion* sur vous à volonté (DD du jet de sauvegarde du sort 18) et vous pousse à œuvrer dans le sens des maléfiques desseins qu'il cherche à atteindre. Les désirs de l'essence de dragon à l'intérieur de l'orbe peuvent être multiples et variés : l'annihilation d'un peuple spécifique, sortir de l'orbe, répandre souffrance et douleur de par le monde, encourager le culte de Tiamat ou tout autre objectif décidé par le MJ.

Propriétés aléatoires. Un *orbe des dragons* possède les propriétés aléatoires suivantes :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété néfaste mineure
- 1 propriété néfaste majeure

Sorts. L'orbe contient 7 charges et récupère 1d4+3 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous contrôlez l'orbe, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer un des sorts suivants (DD 18 r les jets de sauvegarde contre ces sorts) par son biais : *soin des blessures* (version de niveau 5, 3 charges), *lumière du jour* (1 charge), *protection contre la mort* (2 charges) ou *scrutation* (3 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *détection de la magie* depuis l'orbe sans dépenser aucune charge.

Appel des dragons. Tant que vous contrôlez l'orbe, vous pouvez utiliser une action pour que l'artefact émette un appel télépathique dans toutes les directions sur une distance de 60 kilomètres. Les dragons maléfiques à portée se sentent obligés d'emprunter l'itinéraire le plus court pour rejoindre l'orbe dès que possible. Les divinités des dragons, comme Tiamat, ne sont pas affectées par cet appel. Les dragons attirés vers un orbe peuvent vous en vouloir pour les avoir obligés à se déplacer contre leur volonté. Il faut attendre une heure avant de pouvoir utiliser cette propriété à nouveau.

Destruction d'un orbe. Un orbe des dragons paraît fragile, mais rien ne peut en venir à bout, pas même les attaques et les souffles des dragons. Un sort de désintégration ou une frappe réussie avec une arme magique +3 suffit néanmoins pour détruire un orbe.

PERLE DES PROFONDEURS

OBJET MERVEILLEUX, ARTEFACT (HARMONISATION EXIGÉE)

Même les dieux font des erreurs. Il y a des millénaires de cela, l'un d'entre eux créa des créatures gigantesques pour mener une guerre dans les profondeurs des océans : les krakens. Une fois la guerre terminée, les terribles monstres continuèrent de semer la destruction sous et autour des mers. Le dieu décida d'en finir et envoya un Solar pour les exterminer. Ce dernier détruisit plusieurs krakens mais fut finalement vaincu.

L'utilisation de l'Orbe des dragons n'est jamais sans danger...



Son sang fut répandu et une perle en absorba une grande quantité, devenant ainsi divine par essence.

Bénédiction des océans. Une fois harmonisé à la perle, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous avez une vitesse de nage de 18 mètres.
- Vous pouvez respirer sous l'eau.
- Vous obtenez une vision dans le noir à 18 mètres.
- Vous pouvez lancer le sort *Dominer un monstre* (DD du jet de sauvegarde 18) contre toute créature possédant une vitesse de nage innée. Vous pouvez lancer le sort trois fois entre deux repos longs.

Appel du kraken. Si vous êtes harmonisé à la perle et immergé dans l'océan, vous pouvez éveiller et appeler un kraken. Ce dernier apparaît 3d10+30 minutes plus tard à 100 mètres de l'endroit où se trouve la perle. Vous n'avez aucun contrôle sur le kraken, et son attitude envers vous – et tout ce qui vous entoure – est hostile.

Malédiction. Une fois harmonisé à la perle, vous subissez sa malédiction : votre peau se couvre d'écailles, des branchies apparaissent sur votre cou et vos doigts deviennent palmés. Vous devez vous immerger complètement dans l'eau de mer chaque jour ou subir un *désavantage* à toutes vos actions. Au terme du dixième jour sans vous immerger, vous mourez. La malédiction reste même si vous n'êtes plus harmonisé à la perle. Le seul moyen de s'en débarrasser est d'utiliser les sorts *lever une malédiction* ou *restauration supérieure*.

Détruire la perle. Le sang d'un Solar a créé la perle, seul le sang de son ennemi peut la détruire. La perle doit être immergée pendant une heure dans un litre de sang de kraken par au moins 100 mètres de profondeur pour être détruite.



« Certaines connaissances et certains savoirs n'ont pas vocation à être partagés. »



6 : SECRETS
DE MAÎTRISE

Il y a le devant de la scène et puis les coulisses. La salle bien dressée et calme et puis les feux des cuisines. En JdR, c'est pareil. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si l'accessoire principal du MJ est un écran. Il s'agit de cacher des choses, pour le bien et l'amusement de tous les joueurs d'une partie de ***Héros & Dragons***. Les chapitres précédents ont déjà couvert l'essentiel de ce que vous deviez savoir pour imaginer, construire et faire jouer des aventures passionnantes. Rien ne remplace l'expérience, mais voici tout de même un condensé de petits trucs qui devraient vous intéresser et vous servir.

Ces secrets ne sont au final que les déclinaisons d'un seul et même principe : le jeu possède des règles – des règles précises, même – mais au final, ce qui compte, c'est l'amusement autour de la table. Et vous, en tant que MJ, en êtes le principal garant. Vous pouvez donc aisément ignorer, détourner, compléter un point de règle pour faire avancer votre histoire d'une façon qui plaise à votre table. Vous êtes maître à bord, mais attention, le jeu n'existe que si vos joueurs s'amusent. Donc il faut bien faire attention à ne pas systématiquement ignorer les règles pour les mêmes raisons : sauver votre PNJ fétiche, les ramener grossièrement sur les rails d'un scénario linéaire, etc. Tout cela nécessite un fin dosage.

Jouer avec les dés

Ces petits polyèdres numérotés apportent leur lot de surprises et de rebondissements. Un combat mal engagé tourne à votre avantage avec deux 20 naturels de suite. Une scène anodine conduit à une révélation inattendue. Même si lancer les dés semble être l'activité la plus banale qui soit autour d'une table de jeu de rôle, accordez quelques instants aux réflexions suivantes avant de vous lancer.

Lancer les dés devant ou derrière l'écran ?

Permettre aux joueurs de voir le résultat de tous vos jets peut être une option intéressante. Le choix de cacher tous vos jets comporte aussi son lot d'avantages. Mieux vaut peser le pour et le contre avant de prendre votre décision.

Lancer les dés à la vue des joueurs

En choisissant cette option, vous informez les joueurs que vous jouez de manière impartiale et que vous vous en remettez totalement au hasard. Si un monstre réussit deux coups critiques de suite et qu'un PJ doit en mourir, ainsi soit-il. Cela ajoute une tension certaine autour de la table, car les joueurs savent que vous ne pourrez pas tricher pour leur sauver la mise. Soyez conscient, cependant, que ce sont les dés qui tiennent les fils du destin des personnages, particulièrement à bas niveau, où la mort est très souvent définitive. Faites-le bien comprendre à vos joueurs et demandez-leur leur avis sur la question. Arrangez-vous aussi pour proposer des portes de sorties à vos joueurs avant que la situation ne se joue aux dés. Par exemple, si le combat approche, ne jetez pas immédiatement l'initiative. Laissez quelques occasions aux joueurs de choisir une autre issue à la rencontre. S'ils choisissent le combat, alors qu'ils sont surpris, blessés et/ou mal préparés, ils doivent être prêts à en accepter les conséquences car ils savent que vous ne tricherez pas.

Cacher les jets

Ceci vous donne un contrôle supplémentaire. Avant qu'un combat ne tourne au massacre, vous pourrez prétendre avoir manqué plusieurs attaques. Ou alors, vous pouvez d'une certaine façon contrôler le combat, en amenant vos PJ au bord de la mort du groupe avant de les laisser vaincre. Bien utilisé, ce genre de tactique peut donner des scènes dantesques. À condition d'abord que les joueurs ne voient pas les ficelles, sinon, tout tombe à l'eau.

Ensuite, ne tournons pas autour du pot, il s'agit de triche, on peut le dire, et nous reviendrons sur le sujet plus loin. Faire vos jets derrière l'écran laisse également planer le doute sur la puissance des adversaires. Les joueurs ne peuvent en effet pas savoir si cet adversaire est redoutable parce qu'il est puissant ou parce que vous êtes en veine aujourd'hui. Certains MJ choisissent d'ailleurs de procéder ainsi pour les 3, 4, 5 premiers rounds de combat, puis, effectuent ensuite les jets devant l'écran. Pourquoi ? Pour utiliser une métaphore sportive, lors d'un match de tennis par exemple, un joueur expérimenté n'a besoin que de quelques échanges pour jauger et apprécier la qualité de son adversaire.

Certains jets devraient rester secrets quoi qu'il arrive

Parfois, il est important de laisser planer l'incertitude sur le résultat d'une action. Imaginons qu'un PJ interagisse avec une illusion lancée par un PNJ. Si, dès qu'il touche l'objet illusoire, vous lui demandez un jet d'Intelligence (Investigation), même s'il échoue, le joueur saura que quelque chose se trame. S'il connaît bien les règles, il sera même presque certain qu'il s'agit d'une illusion. Vous devriez donc lancer ce jet vous-même, derrière l'écran, et ne rien dire au joueur concerné en cas d'échec. Il en va de même pour les jets d'opposition.

Pensez aux jets de Dextérité (Discrétion) par exemple. Si vous laissez le joueur réaliser son jet lui-même, il aura, grâce au résultat, une idée immédiate de sa réussite ou de son échec. S'il a obtenu un mauvais résultat, il saura que les gardes vont probablement le repérer et changera sa manière d'agir en conséquence. Si vous lancez le dé vous-même, il ne pourra pas anticiper la réaction des gardes.

Demandez des jets en avance

Certains joueurs n'aiment pas que le MJ lance les dés à leur place. Pour éviter ce problème, demandez en début de séance à chaque joueur de lancer dix d20 et notez les résultats dans l'ordre où ils vous les donnent. Utilisez ces résultats lorsque vous voudrez faire un test discrètement. Ce sera même encore plus discret qu'un jet de dés, puisque vous n'aurez qu'à barrer un nombre sur votre fiche.

Tricher ?

Nous l'avons dit, lancer les dés derrière l'écran vous permet de tricher sur les résultats. C'est un grand pouvoir qui est l'apanage du MJ. Et comme tous les grands pouvoirs, il implique de grandes responsabilités.

Il y a deux écoles à propos de la triche aux dés. Certains MJ estiment qu'ils sont les garants d'une bonne histoire et qu'ils se doivent de rendre la partie la plus intéressante pour les joueurs. Les dés ne sont donc qu'indicatifs et, si l'aventure est plus trépidante, ils n'hésitent pas à modifier le résultat. D'autres considèrent que c'est de l'incertitude et du côté fataliste des dés que vient la tension et le suspense. Il vous appartient de vous situer entre ces deux extrêmes. Discutez-en avec les joueurs, ils ont certainement un avis sur la question.

Quel que soit votre choix, assurez-vous que les joueurs ne se rendent pas compte que vous trichez. Ils pourraient en concevoir le sentiment que vous n'agissez plus de manière impartiale et que vous guidez l'histoire vers là où ça vous arrange. Dans ce cas, si vous trichez aux dés, pourquoi ne pourraient-ils pas le faire aussi ? Et pourquoi même lancer les dés puisque vous n'en tenez pas compte ? Évitez aussi de systématiquement tricher pour leur faciliter la vie. La sensation de danger, le fait de relever des défis difficiles, font partie intégrante du plaisir autour de la table. Le pire que vous puissiez faire, c'est de tricher toujours en faveur du même joueur. L'impartialité fait partie des responsabilités qui viennent avec le pouvoir du MJ.

Gérer l'échec

Les dés sont capricieux, et vous pourriez vous sentir démuni face à l'échec des PJ. La solution est simple : ne considérez pas les échecs aux dés systématiquement comme des « *non* », mais comme des « *mais* ». Si les PJ échouent à escalader la paroi qui les conduit au village où se déroulera la suite de l'aventure, répondre « *vous ne parvenez pas à escalader* » ne vous mènera nulle-part, et surtout pas vers une aventure intéressante. Ajoutez un « *mais* » : « *vous ne parvenez pas à escalader la paroi, mais vous repérez l'entrée d'une grotte…* » qui sera un autre moyen d'atteindre le village. Et vous voilà avec un embranchement surprenant à votre histoire, une ouverture vers des rencontres palpitantes avec des monstres souterrains. Un échec rend donc la suite de l'aventure plus compliquée et diminue les chances de réussite des PJ pour la suite, mais il ne les empêche pas d'avancer. Au pire, il leur impose un détour, mais ce sont parfois les détours qui rendent les voyages intéressants.

Jets de dés multiples : les défis

Un combat ne se gère pas en un seul jet de dé. Pourquoi en serait-il différemment pour d'autres types d'épreuves. Vous pourriez vouloir lancer les dés pour voir comment les PJ se sortent d'un problème, mais tout miser sur un jet unique vous donne l'impression que l'obstacle est rapidement éliminé, ou définitivement présent. Utilisez alors un « défi », une suite de tests qui feront progresser les PJ dans la réussite de l'épreuve.

Un défi demande aux PJ de réussir une série de jets avant d'avoir obtenu un nombre prédéfini d'échecs. Chaque succès obtenu représente une avancée vers la fin de l'épreuve, chaque échec représente un coût à payer ou une perte de ressource.

Si les PJ échouent au défi, l'aventure se complique pour eux : ils doivent emprunter un autre chemin, ils ont perdu une ressource importante, ils ne prennent pas connaissance d'un indice crucial, etc. L'échec à un défi, comme l'échec à un jet unique, ne doit en aucun cas amener l'aventure dans une impasse. L'échec est un détour inattendu dans l'histoire. Il peut même être une bonne chose, car « *à vaincre sans péril…* ».

Les défis constituent également un excellent outil pour les scènes limitées dans le temps, lorsque les personnages doivent réussir quelque chose avant que quelque chose de terrible ne surgisse. Chaque échec à un test représente le temps qui passe vers l'issue funeste : le rituel n'est pas interrompu avant que le démon ne pénètre dans notre monde, le village n'est pas évacué avant l'arrivée de la tempête de sable, l'incendie n'est pas maîtrisé avant que la grande bibliothèque ne soit réduite en cendres, etc.

Exemple de défi : les ponts de corde

Dans cet exemple, les PJ se déplacent dans un paysage très accidenté où des éperons rocheux sont reliés par des ponts de corde en mauvais état. Vous pourriez de-

Que faire des dés qui roulent sous la table ?

Rien de pire qu'une discussion stérile sur le résultat d'un dé pour sortir tout le monde de la partie. Décidez d'une règle quant aux dés qui tombent de la table, ou qui sortent de la piste de dé d'un joueur, ou de sa feuille de personnage (à chacun ses manies !) Le résultat compte-t-il ? Faut-il relancer sur la table. Il n'y a pas de bonne pratique, juste celle de décider en amont et de se tenir à la même règle pour tout le monde.

mander à chaque personnage un jet de Dextérité pour éviter la chute, mais vous voudriez que cette épreuve soit un moment marquant de l'aventure. Vous décrétez que chaque joueur devra réussir trois tests pour réussir le défi :

- Un jet de Sagesse (Perception) DD 20 pour démontrer que le PJ détermine la meilleure voie à suivre tout au long de son parcours.
- Un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour vérifier que le PJ ne souffre pas de vertige.
- Un jet de Dextérité DD 15 pour éviter la chute.

Chaque PJ devra réussir ces trois jets avant d'avoir obtenu trois échecs sur le total du défi.

Le premier échec représente un léger déséquilibre qui fera qu'un objet de l'équipement du PJ tombe à moins que le PJ ne réussisse un JS de Dextérité DD ??.

Le deuxième échec représente une corde du pont qui se brise et une chute évitée de justesse qui occasionne 1d6 dégâts au PJ.

Le dernier échec représente la rupture d'un pont et la chute dans le ravin pour 4d6 dégâts (et l'obligation d'un nouveau test, ou d'un nouveau défi, pour remonter ou trouver une autre voie).

Chaque joueur lance donc un jet chacun à son tour, anxieux de voir leur PJ échouer. Vous n'avez plus qu'à décrire ce qu'il se passe au fur et à mesure des succès et des échecs.

Vous pouvez tout à fait improviser de nouveaux jets pendant le défi : un PJ tente de rattraper *in extremis* un aventurier qui subit son troisième échec, un autre choisit de consolider le passage afin d'annuler un échec pour tous les autres, etc. Soyez flexibles, l'objectif est d'accoucher d'une scène tendue et mémorable. Songez plutôt : après tous les jets, deux personnages ont obtenu trois échecs. Les voici obligés de trouver une autre voie pour rejoindre leurs camarades. Le groupe est séparé ! Le niveau de tension autour de la table vient de grimper en flèche…

Avantage et désavantage

La règle de l'*avantage* et du *désavantage* est la meilleure amie du MJ. Elle vous évite de devoir prendre en compte de nombreux modificateurs différents. La situation offre un petit bénéfice au personnage ? Il obtient l'*avantage* à son jet. Les circonstances sont défavorables ? Il subit un *désavantage*.

Exemples de circonstances favorables :

- *Un détail de l'environnement rend les choses plus faciles : la voie d'escalade la plus facile a été balisée ; il pleuvait juste avant la fuite du prisonnier et le temps est revenu au beau fixe, rendant le pistage aisé ; le personnage est guidé par les conseils de quelqu'un de plus expérimenté ; etc.*
- *Le joueur a fait preuve de créativité : il propose une ruse intelligente pour éviter un obstacle ; il décrit son action dans les moindres détails pour s'assurer le succès ; il a eu l'idée de prendre l'accent du quartier populaire de la ville avant de se faire ami-ami avec un garde ; etc.*
- *La règle du cool : si un joueur propose quelque chose qui provoque une réaction enthousiaste de toute la table, lui octroyer un avantage est un bon moyen d'encourager les autres à faire de même. On n'a jamais assez de moments amusants et enthousiasmants pendant une partie…*

Exemples de circonstances défavorables :

- *L'environnement est hostile : il fait nuit et il pleut ; le mécanisme à crocheter est rouillé ; la piste à suivre est plus que froide ; le personnage tente d'amadouer une foule a priori hostile ; etc.*
- *Le personnage est mal préparé : il agit dans la précipitation ; il se lance dans une tentative de corruption face à un politicien d'une culture qui lui est totalement étrangère ; il tente d'impressionner un noble sans avoir pris la peine de se baigner et se changer ; etc.*
- *La proposition du joueur est ridicule, le bon sens devrait lui faire choisir un autre plan, mais il insiste.*

N'oubliez pas que les *avantages* et les *désavantages* ne se cumulent pas, et qu'ils s'annulent l'un l'autre. Ainsi, inutile de comptabiliser les nombreuses circonstances qui permettent d'obtenir l'*avantage* puisqu'une seule suffit. Et s'il y a plusieurs circonstances favorables, il suffit d'un seul élément défavorable pour tout annuler. Par exemple, même si la voie la plus simple pour escalader une falaise est balisée et que le joueur a pris soin de prendre le meilleur matériel possible (deux conditions qui pourraient lui

valoir un *avantage*), puisqu'il va escalader la paroi sous la pluie (une circonstance défavorable), il n'aura ni *l'avantage*, ni un *désavantage* sur son jet.

L'inspiration

Donner l'inspiration (voir la règle page 76 du *Manuel des règles*) est un bon moyen de mettre un petit plus dans vos parties. Essayez de découvrir, seul ou avec vos joueurs, ce qui rend vos parties plus amusantes. Lorsque vous aurez mis le doigt dessus, accordez l'inspiration aux joueurs qui proposent ces éléments dans la partie.

Quelques exemples :

- **Les moments héroïques.** *Beaucoup de groupes aiment quand un PJ prend des risques : sauter par la fenêtre en espérant que la charrette de foin amortira la chute, grimper sur le dos du dragon, tenir seul face à une opposition supérieure en nombre, etc.*
- ***Le roleplay****. Une réplique bien sentie, une interprétation émouvante ou poignante, un choix tout à fait en lien avec la personnalité du PJ. Tous ces éléments peuvent valoir l'inspiration à un joueur. Certains sont plus à l'aise que d'autres, pensez aussi à récompenser ceux qui s'impliquent sans nécessairement être de grands acteurs.*
- **Un accomplissement.** *Lorsqu'un PJ atteint un but personnel qu'il s'était fixé et qui lui tenait à cœur, l'inspiration permet de marquer d'une pierre blanche cet exploit.*

Quand donner l'inspiration ?

L'inspiration est conçue comme une récompense. Très logiquement vous devriez la donner après une action méritoire. Mais vous pouvez également la donner immédiatement après que le joueur ait décrit son intention, mais avant que les dés ne soient lancés. Le joueur peut ainsi choisir de dépenser son inspiration immédiatement afin d'augmenter les chances de réussir son action.

Se souvenir de l'inspiration

La feuille de personnage est déjà bien remplie avec toutes sortes d'informations. Y noter également l'inspiration fait courir le risque de l'oublier. Ou d'oublier de la gommer une fois dépensée. Il est plus efficace de donner un objet parfaitement reconnaissable au joueur qui reçoit l'inspiration : un dé particulier, un jeton de poker, etc.

Déléguer l'inspiration

Vous avez beaucoup de choses à gérer. Vous pourriez vouloir déléguer l'inspiration aux joueurs. Un joueur peut déjà donner une inspiration « *reçue* » à un autre joueur. Ici, on propose que chacun autour de la table peut octroyer l'inspiration une fois par séance, selon les règles que vous fixez à votre table. Afin d'éviter que les joueurs n'abusent du système et ne donnent l'inspiration que pour obtenir l'*avantage* sur un jet, vous pouvez garder le dernier mot et refuser le don d'inspiration si vous jugez que la situation ne s'y prête pas.

N'oubliez personne

Certains joueurs sont plus introvertis. Vous aurez peut-être des nouveaux ou des débutants à votre table. Ça peut être intimidant de voir des joueurs chevronnés donner des idées brillantes et concevoir des plans géniaux, donc n'oubliez pas les nouveaux lorsque vous octroyez l'inspiration. Soyez plus souples avec eux pour leur donner leur première inspiration et ainsi les encourager pour la suite. Prenez comme base de donner l'inspiration une fois à chaque joueur par partie.

Les points d'expérience

Les points d'expérience constituent la principale récompense de ***Héros & Dragons***. C'est grâce à eux que les PJ peuvent passer de niveau et obtenir de nouvelles capacités de plus en plus impressionnantes.

Sources de PX

Les combats. Les rencontres avec des monstres et des adversaires sont la principale source de points d'expérience. Chaque créature possède une valeur en PX basée sur son indice de dangerosité. Lorsque les aventuriers vainquent un ou plusieurs adversaires, additionnez les valeurs de PX de chaque monstre de la rencontre et divisez le total par le nombre de personnages. Éventuellement, si le groupe a reçu l'aide d'un PNJ, ce dernier compte comme un membre du groupe, chacun recevant donc une moindre part du total.

Tuer les monstres n'est pas le seul moyen d'obtenir les PX. Mettre les créatures en déroute, voire trouver un moyen rusé d'éviter le combat permet également d'empocher les points d'expérience de la rencontre.

Les épreuves. Les aventuriers rencontreront bien d'autres difficultés que des monstres à vaincre. Ils auront d'autres défis à relever : traverser des milieux hostiles, conduire des négociations tendues, identifier un coupable, etc. Ces épreuves rapportent également leur lot de PX. Pour calculer la valeur en PX d'une telle épreuve, reportez vous à la section *Construire une rencontre*, page XXX de *Créatures & opposition*. Jugez de la difficulté de l'épreuve (aisée, ordinaire, ardue, abominable) et déterminez le niveau de Points de combat (PC)

Les joueurs absents

Normalement, pas de joueur, pas de PX. Un joueur absent ne reçoit pas les points d'expérience pour la partie qu'il manque. Si c'est une absence exceptionnelle, cela ne porte pas vraiment à conséquences, le joueur rattrapera vite son retard. Même si un joueur finit avec un ou deux niveaux de moins que les autres, ça ne pose pas de problème, il pourra toujours participer et survivre aux rencontres. En revanche, si vous avez un joueur qui a du mal à se libérer et qui manque beaucoup de parties, vous pourriez lui octroyer des PX même quand il n'est pas là. Cela évitera que son personnage ne soit trop faible par rapport aux autres et qu'il soit obligé de jouer les seconds rôles, ce qui n'aiderait pas à sa motivation pour venir jouer.

correspondant à la difficulté de l'épreuve par rapport au niveau des personnages. À partir du nombre de PC, il est facile de retrouver le nombre de PX correspondants.

> ***Exemple :*** *4 personnages de niveaux 2 traversent une région polaire particulièrement hostile. Vous jugez l'épreuve ardue, ce qui correspond à 55 PC, ce qui correspond environ à 650 PX à diviser par le nombre des PJ si le groupe réussit l'épreuve.*

Les étapes. Les personnages méritent aussi des points d'expérience quand ils atteignent des étapes importantes d'une aventure. Vous pouvez décider de ces étapes pendant la préparation de la partie ou en juger sur le moment même. Quelques exemples d'étapes :

- Atteindre la destination d'un voyage.
- Découvrir une information cruciale pour la suite de l'aventure.
- Mettre la main sur un objet dont les aventuriers ont besoin.

Selon l'importance de l'étape, octroyez aux personnages un nombre de PX calculé comme s'ils avaient remporté une rencontre facile, intermédiaire ou difficile. Les PX d'une rencontre mortelle devraient être réservés aux combats ou aux épreuves qui ont réellement mis la vie des aventuriers en danger.

Quand distribuer les PX ?

Il n'y a pas de règles quant au moment de la distribution des PX. Certains MJ les donnent systématiquement à la fin d'une rencontre. Les PX sont alors clairement identifiés comme une récompense. Cependant, la distribution des PX peut casser le rythme de la partie et sortir les joueurs de leur personnage.

Vous pouvez aussi distribuer les PX en fin de partie. Cela vous oblige à garder une comptabilité des PX gagnés tout au long de la session, mais la distribution des PX forme ainsi une excellente conclusion à la partie, un point final avant que la vraie vie ne reprenne le dessus.

PX individuels ou collectifs ?

Au départ, les points d'expérience forment une récompense collective. Après un combat ou une épreuve, lors d'une étape du scénario, après l'accomplissement d'une quête, chaque joueur reçoit le même nombre de PX. Ceci assure l'impartialité et la progression symétrique de tous les personnages. Mais vous pouvez aussi utiliser les PX comme récompense individuelle pour un *roleplay* impressionnant, pour avoir contribué plus que les autres à un succès. Prenez garde à rester impartial. Si c'est systématiquement le même joueur qui est plus récompensé que les autres, vous aurez rapidement non seulement des différences de niveau de PJ, mais plus grave, peut-être aussi des dissensions au sein du groupe des joueurs

Si vous optez pour des PX individuels, calculez la récompense d'un personnage en calculant le seuil de PX d'une rencontre facile de son niveau.

Se passer des PX

Il est tout à fait possible de se passer entièrement des points d'expérience et garder un contrôle complet sur la progression en niveaux des personnages. Cette méthode vous permet d'assurer une progression des PJ même sans accumuler les rencontres. En effet, si vous orientez votre campagne vers les intrigues de cour ou sur l'interprétation des personnages, ceux-ci risquent d'engranger peu de PX. Si vous faites le choix d'une campagne sans PX, discutez-en au préalable avec les joueurs et soyez conscients que vos parties perdront la récompense essentielle espérée par beaucoup de joueurs.

PX par session

Cette méthode convient parfaitement si vous enchaînez les aventures courtes qui n'ont d'autre lien entre elles que les personnages. Faites simplement passer les aventuriers de niveau après un certain nombre de sessions de jeu, ou entre chaque aventure. En moyenne, une session par niveau jusqu'au niveau 3, deux à trois sessions par niveau par la suite correspond au rythme classique de progression avec les PX.

PX par étape ou chapitre

Avec cette méthode, vous octroyez un niveau aux PJ lorsqu'ils atteignent une étape importante de l'aventure



On remet aux héros la médaille de la ville.

ou qu'ils en terminent un chapitre. Elle a l'avantage de vous assurer que quand les personnages atteignent le chapitre où ils doivent affronter des géants de feu, ils soient d'un niveau suffisant pour survivre et avoir des chances de l'emporter. Si vous utilisiez les PX, vous devriez accumuler les rencontres sans lien avec la trame principale dans l'unique but de distribuer suffisamment de PX.

Quand passer de niveau ?

De même que pour la distribution des PX, il n'y a pas de règle pour le moment auquel passer de niveaux. Si vous laissez les joueurs réaliser le passage de niveau de leur PJ dès qu'ils ont les PX requis, cela signifie que la partie est en pause pour un bon moment. Certains joueurs aiment réfléchir longuement à toutes les options qui s'offrent à eux. C'est un moment intéressant qui peut vous permettre de revoir vos notes avant de continuer l'aventure, mais c'est aussi un coup d'arrêt brutal dans le rythme de la partie. D'autres MJ choisissent d'attendre que les PJ prennent un repos long pour passer de niveau. D'autres encore préfèrent que le passage de niveau se fasse à la fin de la partie, voire hors table, entre deux sessions. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise méthode. C'est à vous de voir, avec vos joueurs, ce qui vous convient le mieux.

Petite astuce : si vous choisissez de repousser le passage de niveau à la fin de la partie, laissez immédiatement les joueurs tirer leur nouveau dé de vie et augmenter leurs points de vie. Ça ne prend que quelques secondes et ça donne déjà un sentiment de progression aux joueurs.

Gérer les joueurs

En tant que MJ, vous êtes l'animateur de la partie. Sans en être l'unique garant, vous devez veiller à ce que tout le monde autour de la table passe un bon moment. Certains joueurs nécessiteront une petite dose d'attention supplémentaire de votre part.

Les dilettantes

Le dilettante, le *casual gamer*, ne vient pas jouer pour vivre de grandes aventures, pour interpréter un personnage ni même pour combattre des monstres. En cela, il n'entre pas vraiment dans les catégories de joueurs décrites au **chapitre 1** de ce livre. Ce que veut le dilettante, c'est passer un bon moment entre amis, grignoter des friandises et agrémenter sa soirée. Il est un spectateur qui s'implique – car il joue tout de même, mais il ne plonge pas à corps perdu dans la partie.

Prêtez attention au dilettante, car s'il s'ennuie, il peut devenir un frein à l'immersion des autres en étant à la source de digressions ou de blagues potaches. Une seule solution : ne le laissez pas dans l'ombre. Le *casual gamer* n'aime en général pas être au centre de l'attention, mais vous pouvez tout de même l'inclure dans votre aventure sans pour autant le mettre sous les feux des projecteurs. Essayez de voir à quels moments de la partie il semble le plus impliqué et jouez là-dessus.

Ne considérez pas le dilettante comme une nuisance. Il ne faut pas sous-estimer son importance dans la dynamique de la table. C'est souvent lui qui relancera la machine quand une discussion sur un point de règle prendra le pas sur l'aventure. C'est lui aussi qui mettra de l'eau dans le vin de tout le monde pour que les choses avancent. N'oubliez pas, il est surtout spectateur, et en tant que tel, il veut du spectacle ! C'est donc lui qui relancera l'aventure si le groupe tergiverse ou ne parvient pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre. Quand quatre PJ débattent pour savoir s'il faut bifurquer à gauche ou à droite, c'est parfois le dilettante qui est le moins braqué sur son choix et qui choisira un chemin, forçant le groupe à le suivre.

Les nouveaux

Un nouveau joueur rejoint votre table. Cela signifie très certainement un nouveau PJ dans le groupe. Il y a ici un effort d'intégration à faire. À deux niveaux : le joueur et son PJ vont devoir s'intégrer à un groupe existant. Pour le joueur, un peu de savoir-vivre et de bon sens devraient suffire. Pour le personnage, c'est souvent à vous de trouver une astuce scénaristique pour que le nouvel aventurier se joigne à la quête. Plus votre trouvaille sera intéressante et vraisemblable, plus l'intégration sera facile. Donnez une bonne raison au PJ de rejoindre les autres, et donnez au groupe une bonne raison d'accepter le nouvel aventurier. Peut-être possède-t-il une capacité, un objet ou une connaissance indispensable à la poursuite de l'aventure… Les PJ pourraient le libérer d'une geôle où il a été enfermé par des ennemis communs ? Il pourrait avoir souffert des mêmes maux que les PJ, poursuivre le même but, etc.

Débutants ?

Les débutants demandent en plus de votre part une dose de pédagogie. Souvent, lors d'une première partie, un nouveau joueur doit découvrir le fonctionnement général d'un jeu de rôle, les tenants et les aboutissants de l'univers où l'aventure se déroule et les règles du jeu. Le tout entouré de gens qui jouent peut-être depuis vingt ans et qui sont avides de commencer rapidement. C'est intimidant et beaucoup d'informations à intégrer, alors n'en donnez pas trop d'un coup. Inutile de lui tenir un cours magistral sur les royaumes nains et elfes qui sont en guerre contre l'empire du roi-dragon. Expliquez le fonctionnement de base du jeu : le d20, comment faire un jet, les attaques, les dégâts et les capacités de base de

son personnage. Revenez sur une règle lorsqu'elle survient dans le jeu et avancez pas à pas. En général, lorsque le débutant accroche, il rattrape son retard rapidement.

Les absents

Nous avons déjà abordé la distribution des PX aux absents. Mais d'autres problèmes se posent.

Le personnage est-il présent ? En toute logique, si vous avez terminé la précédente session au milieu d'un marécage, il est peu probable que le personnage ait soudainement disparu. En général, il est donc préférable de considérer que le personnage est présent mais qu'il est dans un mauvais jour, qu'il ne parle pas beaucoup et reste en retrait. C'est différent si vous entamez un nouveau chapitre en l'absence d'un joueur. L'absence d'un personnage peut être une opportunité d'ajouter du piment à votre histoire. L'aventurier n'est pas au rendez-vous. Il n'est pas non plus chez lui, ni à sa taverne préférée. Pourquoi ? A-t-il laissé un message ? A-t-il été enlevé ? Par qui ? Dans quel but ? Les réponses à ces questions pourraient conduire le reste du groupe vers une nouvelle aventure.

Si vous n'aimez pas les PJ en mode « *fantôme* », un joueur peut exceptionnellement jouer deux PJ. Parlez-en en amont avec le joueur absent pour qu'il marque son accord, ou définissez ce fonctionnement comme une règle de votre campagne. Attention cependant, un joueur incarnant deux PJ aura bien du mal à les interpréter tous les deux. Son nouvel alter ego d'un soir ne sera sans doute joué que dans les rencontres. Il sera plus un pion qu'un véritable personnage.

Certains MJ jouent eux-mêmes les PJ des joueurs absents. C'est une lourde tâche qui s'ajoute à tout ce que vous devez déjà gérer en tant que MJ. Si vous vous en sentez capables, lancez-vous. Notez aussi que cela introduit un autre biais : arriverez-vous à jouer un personnage en faisant abstraction de ce que vous connaissez des intentions de vos PNJ et des ressorts de votre scénario ?

Dernière question à soulever avant qu'un joueur ne manque une partie : le personnage d'un joueur absent peut-il mourir ? Décidez-en en groupe. En général, on convient que le personnage ne pourra pas mourir. En contrepartie, il pourrait gagner moins de PX s'il est interprété par un autre joueur ou par le MJ, voire pas du tout s'il est en mode discret.

Le métajeu

On appelle métajeu les moments où les joueurs réfléchissent au jeu justement comme à un jeu. Quand un joueur utilise certaines choses qu'il sait mais que son personnage ignore pour prendre ses décisions. « *Le MJ n'aurait pas un portrait de ce PNJ s'il n'était pas important* ». « *Le MJ ne mettrait pas des trolls contre nous, nous sommes niveau 1* ». Que faire des joueurs qui réagissent en tant que joueurs et non en tant que personnages ? Les décourager de continuer dans cette voie. Rappelez-leur qu'une grande partie du plaisir de la partie provient de la suspension d'incrédulité qu'ils doivent, en tant que joueurs, faire l'effort de garder comme s'ils étaient leurs personnages. Demandez-leur de réfléchir comme leur PJ, non comme un joueur qui guide une marionnette dans un jeu abstrait. Cela fait partie du plaisir de jouer une rôle.

Trucs & astuces

Nous pouvons vous donner tous les conseils possibles, rien ne remplacera jamais l'expérience. Plus vous animerez de partie, plus vous découvrirez d'astuces qui rendront vos parties meilleures. Ci-dessous, nous vous proposons un raccourci grâce à quelques trucs que nous avons découvert avec le temps.

Peu de temps pour préparer

Vous n'avez pas toujours le temps de préparer longuement votre prochaine partie. Que faire si vous vous réveillez le matin sans avoir rien préparé du tout pour votre partie de l'après-midi ?

Une heure de préparation

Choisissez une aventure que vous avez déjà écrite ou que vous avez acheté dans le commerce. Si possible, choisissez-en une que vous avez déjà lue. Survolez-la et distinguez bien chaque rencontre. Séparez-les en deux groupes : celles qui arriveront certainement (elles sont sur le cheminement le plus probable des personnages et elles arrivent au début de l'histoire) et celles qui ont peu de chances de se dérouler pendant la partie (il s'agit de quête annexes ou elles arrivent à la fin de l'aventure). Concentrez-vous sur les premières.

S'il s'agit de combats, revoyez les monstres qui y interviennent. Notez les éléments du champ de bataille qui sont importants. Revoyez les règles spéciales si nécessaire : un adversaire possède une monture, le combat se déroule sous l'eau, un monstre lance des sorts dont vous n'avez pas l'habitude, etc. Si le monstre vous semble trop complexe, changez-le pour un adversaire plus simple à gérer : les orcs, les gobelins ou les géants suffisent souvent au bonheur des joueurs.

Pour les rencontres sociales, cernez les motivations des PNJ, listez-les rapidement avec leur race, les éléments de leur personnalité (au besoin, jetez quelques dés sur les tables des pages 41 et suivantes du **chapitre 2** de ce livre) et ce qu'ils cherchent à obtenir de la rencontre.

Enfin, relisez une toute dernière fois les quelques premières pages de l'aventure, notamment son contexte

Je n'ai que cinq minutes, au secours !

Internet regorge de cartes de champs de bataille intéressantes. Imprimez-en une, posez-là sur la table, notez par où les personnages vont entrer et choisissez rapidement quelques monstres simples à mettre en jeu. Vous aurez le temps plus tard de justifier la présence des personnages à cet endroit (flash-back, rêve prémonitoire ?) Laissez les joueurs tergiverser, ne les coupez pas dans leur interprétation. Bref, gagnez du temps.

Jouez aussi sur l'ambiance. Si vous n'avez pas le temps de préparer des rencontres trépidantes, instaurer une atmosphère étrange donnera tout de même du cachet à votre partie.

Un dernier truc pour la route : utilisez une énigme. N'importe quelle énigme trouvée en ligne pourra occuper vos joueurs pendant une heure...

afin de vous en imprégner. Si l'action de la partie du jour fait directement suite aux événements de votre précédente session, relisez bien votre résumé pour assurer une transition fluide.

Deux heures de préparation

Si vous avez une heure supplémentaire, préparez toutes les rencontres de la première moitié de l'aventure, y compris celles qui ont moins de chances de se produire. Cette fois, ne changez plus les monstres, mais gardez les originaux. Pensez à une ou deux choses étranges à ajouter aux rencontres pour attiser la motivation des joueurs à s'y intéresser.

Fouillez le **chapitre 2** de ce livre. Vous y trouverez des tables aléatoires qui pourront faire germer des idées dans votre esprit. Quelques mots peuvent suffire à créer de grandes aventures.

Instaurer une ambiance

Vos parties seront encore meilleures si vous arrivez à installer une ambiance captivante autour de la table.

Jouer en musique. Les bandes originales de films, de séries et de jeux vidéo regorgent de morceaux d'ambiance. Passer des morceaux qui collent à l'atmosphère de votre aventure,ou, justement, jouer sur le contraste, peut créer de grands moments autour de la table. Créez des listes de lecture thématiques : horreur, combats épiques, moments de répit, scènes tendues, etc. Vous trouverez sur internet des tas de conseils pour jouer en musique. Le principal étant de vous sentir à l'aise avec cet outil. Si gérer la musique vous fait perdre du temps et ralentit le rythme de la partie, laissez tomber. Vous pourrez y revenir plus tard quand vous vous sentirez suffisamment à l'aise avec votre rôle de MJ pour y ajouter la musique.

Jouer sur la lumière. C'est un peu plus délicat, car ça demande parfois un peu de matériel, mais pouvoir tamiser la lumière, voire l'éteindre une seconde, peut ajouter à l'ambiance. Un combat dans un souterrain, une négociation feutrée au coin du feu, vos joueurs seront plus immergés dans des scènes comme celles-là si vous baissez la lumière. Une ou deux véritables bougies sur la table peuvent parfois faire des miracles. Certaines lampes permettent de jouer sur la couleur de la lumière. Un combat dans les abysses à la lumière rouge, une rencontre avec un envoyé d'un dieu à la lumière bleue auront leur petit effet sur vos joueurs.

Utiliser des aides de jeu. Des objets, des illustrations, des cartes, tout ceci apporte son petit plus à vos parties. Mettre un visage sur le nom d'un PNJ est souvent très apprécié des joueurs. Présenter la lettre reçue par les PNJ plutôt que lire un texte à haute voix également. Et quoi de mieux que se déplacer en ville à l'aide d'un plan ?

Gérer l'initiative

La méthode la plus simple pour gérer l'ordre d'initiative dans un combat est de simplement noter les résultats de chacun et d'appeler chaque joueur à son tour. Il y a plus intéressant, cependant.

Déléguez. Demandez à un joueur de noter les scores à la vue de tous (un tableau blanc, une fiche sur la table) et laissez-le rappeler à chacun quand c'est son tour. Après tout, vous avez assez de choses à faire. Avoir les scores d'initiative sous les yeux permet également aux joueurs d'anticiper plus facilement leur tour et de se préparer à l'avance, ce qui accélérera considérablement les combats.

Utiliser des cartes. Préparez des cartons avec le nom de chaque personnage et de chaque monstre de la rencontre. Lors du tirage de l'initiative, notez le score de chacun sur sa fiche et classez-les dans l'ordre décroissant. Vous n'avez plus qu'à appeler le tour du personnage ou du monstre de la première fiche de votre pile. Une fois le tour joué, placez cette carte à la fin de la pile pour suivre l'ordre très facilement.

Si vous avez un peu de temps, vous pouvez même ajouter d'autres informations sur les cartes. Sur celles des personnages, notez toutes les informations dont vous pourriez avoir besoin : nom, race, classe, classe d'armure, perception passive, aptitudes principales. Sur celle des monstres : caractéristiques, classe d'armure, actions, réactions, aptitudes. Ceci vous évitera de fouiller vos notes pour les choses les plus communes. Une fois de plus, un gain de temps appréciable.

Le *Kit du MJ Casus Belli* permet justement de gérer le plus intuitivement possibles toutes ces informations de jeu en combat.

Le roleplay

Le roleplay permet de faire passer des informations aux joueurs à propos du PNJ sans passer par une description à la troisième personne bien moins immersive. Bien que l'interprétation des PNJ soit une des tâches les plus importantes – et les plus amusantes du MJ – ce n'est pas une aptitude naturelle pour tout le monde. Les quelques réflexions suivantes vous permettront de vous lancer malgré vos hésitations.

S'imprégner du PNJ

Le **chapitre 2** contient plusieurs outils pour générer des PNJ hauts en couleurs qui sont plus qu'une simple suite de chiffres et d'aptitudes. Les résultats que vous tirez sur les tables des pages 41 à 46 sont autant de guides pour votre roleplay. Un marchand maigrichon, à la posture courbée, qui se frotte les mains dès qu'il est nerveux, bougon, ambitieux et désireux d'assouvir sa vengeance offre bien plus de possibilités d'interprétation qu'un « *marchand avec deux dés de vie* ». Lorsque vous préparez votre partie, revoyez donc les descriptions des PNJ afin de vous en imprégner. Si l'aventure que vous utilisez ne contient pas de description détaillée, quelques jets sur les tables du **chapitre 2** vous donneront du grain à moudre pour votre roleplay.

Le langage corporel

Le non verbal transmet trois fois plus d'informations que les mots que vous utilisez. Une expression faciale agressive et quelques gestes de bras suffisent à faire comprendre que le PNJ qui fait face aux personnages est vindicatif et hargneux. Froncez les sourcils, souriez, grimacez, grognez, montrez les dents, levez-vous d'un bond, serrez les poings, montrez du doigt, frappez sur la table, poussez un cri de guerre, reniflez, toussez, pleurez, même, si vous pouvez. Tout ceci donnera vie à vos PNJ et marquera les esprits de vos joueurs. Ils se souviendront bien plus facilement du hobgobelin qui reniflait bruyamment à chaque fin de phrase si vous l'avez interprété ainsi que si vous avez simplement décrit sa sale manie.

La voix

On touche ici encore plus au jeu d'acteur. Prendre différents accents, utiliser des manières étranges de s'exprimer n'est pas donné à tout le monde. Mais si vous vous sentez à l'aise, lancez-vous. Plus facile, peut-être, le niveau de langage que vous utilisez transmet beaucoup d'informations : un vocabulaire riche dénote une certaine éducation, l'argot renvoie plutôt aux bas-fonds et aux milieux interlopes.

Laissez la lumière aux joueurs

Un bon roleplay de la part du MJ peu grandement contribuer à la qualité de la partie, mais ne vous laissez pas emporter. Ceci n'est pas un *one man show*. Si votre groupe n'est pas très enclin à apprécier les interactions sociales ou le jeu d'acteur, n'en faites pas trop.

Pensez aussi aux joueurs moins à l'aise avec le roleplay. Dans une session riche en interactions sociales, ils pourraient vite se retrouver sur le carreau, cantonnés au rôle de spectateur. N'hésitez pas à les impliquer dans les scènes de discussion en vous adressant directement à leur personnage. Et si vraiment le roleplay ne passe pas, pensez à intégrer des scènes dont les éléments les attirent.



« Les prières adressées à Sol Invictus sont-elles entendues ? Un espoir peut-il renaître et sauver le Royaume ? »



7: ALARIAN

Préambule

Noble visiteur, permettez que nous vous peignions le portrait du pays d'Alarian, tel qu'en sa prospérité, il attire aujourd'hui les convoitises.

Hélas, tu constateras par toi-même, honorable voyageur, que la poigne de l'actuel souverain d'Alarian est loin d'égaler celle de son illustre grand-père, et que si trois générations ont suffi à effacer des mémoires les jours sombres que vivait chaque province avant l'unification du royaume, les intérêts mesquins et les rivalités personnelles ne vont plus tarder à compromettre l'avenir du pays tout entier. D'autant que la situation d'Alarian, pour l'instant florissante, attire les regards de certains d'au-delà des frontières…

Évidemment, tout n'est pas connu du commun de notre bel et bon royaume. Seule une petite poignée de sages érudits et quelques grands sont à même d'en percevoir tous les détails et les secrets. Du moins le croient-ils…

Ainsi donc, il t'appartient de décider ce que tout un chacun peut entendre de la bouche de son père, des bardes, des conteurs ou des personnes savantes en échange de quelques pièces. Et ce sera déjà une belle somme d'érudition. Pour le reste, à toi de choisir dans l'intérêt de conserver quelques mystères et de ne point trop effrayer…

Alarian est un univers de jeu pour ***Héros & Dragons***. Il a semblé utile de pouvoir offrir sans attendre aux Meneurs de jeu un cadre pour installer leurs aventures, leurs PJ et leurs intrigues, s'ils le souhaitent. À ce titre, il n'a pas été conçu pour intégrer tout ce que vous pourrez lire dans le corpus des règles du jeu qui, par définition, a pour seule limite votre esprit. En revanche, Alarian propose un point de départ vous permettant de vous lancer rapidement dans l'aventure avec un royaume cohérent, concret, son histoire, sa géographie, ses acteurs et des pistes de jeu nombreuses et variés. En cela, l'équipe rédactionnelle a voulu rester fidèle à l'esprit des débuts du plus vieux des jeux de rôle, lorsque les livres n'étaient encore qu'une porte ouverte à votre imagination.

Alarian est un très vieux cadre de jeu, le premier univers français écrit pour le plus vieux des jeux de rôle, œuvre de **Didier Guiserix**, publiée dans le numéro 13 de la première version de *Casus Belli* (février 1983). À l'époque, Alarian tenait en huit pages seulement, particulièrement évocatrices et puissantes. Trente-trois ans plus tard, certains des auteurs des pages qui vont suivre y usent encore occasionnellement leurs dés ! Pour ces huit pages originelles, et pour bien d'autres choses aussi, **merci El Did' !**

La version que vous tenez entre les mains est à la fois un hommage à ce travail fondateur et un développement conséquent, puisque le niveau de détail, d'illustration et de cartographie va bien au-delà des espérances initiales. En effet, l'inflation sur ce projet a été spectaculaire, et est le fruit d'un intense travail de conquête du nouvel Alarian, page par page, par le grand architecte Philippe Rat. Au départ, un développement sur 30 pages avait été envisagé. Le résultat final se déploie sur une centaine de pages. Un livre dans le livre. Pour sa pugnacité, son amour de ce royaume et sa capacité à entraîner les autres dans son sillage, Phil mérite tous nos remerciements pour avoir mené ce grand chantier jusqu'au bout.



Terres D'Alarian
Kraod
Shala Daod
fleuve d'or
Ragkaod
nea
nistea
Norven
Tzagid
Akh
Baie d'Or
Rzomyad
Jerndal
Vers les iles pourpres
Agtod-hav
Azampea
Azamp-hav
Gleaor
Alenea
istl
Gher-Noircav
Cavendir
Yfondh
ilm
Baran
Sertal
Cavand
le serpent
Ystaad
Hügin
Alnaad
Ylous
Yniz
Mas-rouge
Cro
Rhû
Ar-hav
Tallien
Eswir
Arna
Misgen
TALBETH-HAV
Haute-bannière
Nefva
Yago-talb
räya
Senzol
Thahad-Kohök
Vala
Mer des Tempêtes
Kalid-da
Talban
Shelin
Cramlin
ikal
Shamaën
Ynha
Yetin
Yehu
Roc
itritz
Golfe des tombeaux
Yomhalin
Andelin
Alaëhn
Flamlin
Nilin-Oloran
Demon-Astang
Draganlin
Golfe de Smitin
ile des Démons
Jost
Smitin
Bloscon
Velolia
Astudipshir
Saûb
Yatsim
Rhagarron
Mer des poissons-oiseaux
forêt
frontière
colline
montagne
Yetin
province
route
volcan
rivière
cité importante
cité mineure
cité portuaire

∾ Géographie d'Alarian

Malgré ses 1 182 500 km^2 (soit un peu moins de deux fois la France), le royaume d'Alarian n'est que la minuscule partie occidentale du gigantesque continent central des **Terres d'Osgild.** Du nord au sud, le Royaume s'étend sur environ 1 100 km pour 1 075 km d'est en ouest (sur la carte, 1 cm = 50 km environ). Il est bordé à l'ouest par la *Mer des Tempêtes* et la *Mer des Poissons-oiseaux* qui annoncent le *Grand Salé*, un ensemble océanique s'étendant sur plus de 3 000 kilomètres. La partie sud-est d'Alarian borde la *Mer de Pellurie* enchâssée dans le continent central.

Races jouables en Alarian :

Population	%Population	Nb habitants
Humains	85%	20 102 500 hab.
Non Humains	15 %	3 547 500 hab.

Répartition des races non-humaines

Communs	Halfelins	23 %
	Elfes	22 %
	Nains	19 %
	Félys	17 %
Peu Communs	Gnomes	7 %
	Demi-elfes	5 %
	Demi-orcs	3 %
Rares	Gargantes (demi-ogre)	2 %
	Drakéides (Sangdragon)	1 %
	Serpentaires (Homme-serpent)	0,40 %
Très Rares	Demi-fiélons (Tiefelins)	0,30 %
	Aasimars	0,20 %
	Exotiques	0,10 %

Du nord-ouest au nord-est, Alarian est bordé d'une succession de chaînes montagneuses quasi-continues culminant à 5 000 mètres. Le quart nord-ouest débouche, via la *Passe de Kraod*, sur une immense toundra glacée remontant jusqu'aux banquises éternelles. Au sud, on accède, via les cols praticables de l'Échine du Dragon (2 300 m), au Royaume du *Rhagarron*.

Le climat alarien est de type européen, avec une zone « *méditerranéenne* » puis une zone centrale de type continental tempéré aux saisons marquées, et enfin une zone nord-européenne plutôt rigoureuse en hiver.

Côté courants et vents dominants, le sud subit l'influence des eaux chaudes de la *Mer des Poissons-oiseaux* et de la *Mer Pélagique* combinée aux influences des vents du *Grand Désert rhagarronais*. Le reste du royaume doit se contenter des courants froids du Grand Océan et des vents descendants des montagnes.

Alarian offre la totalité des paysages rencontrés sur le continent européen. Il convient aussi de signaler la présence d'une chaîne de volcans en semi-sommeil à l'est, dans la province du Gramlin.

Alarian est traversé du nord au sud par cinq grands fleuves majeurs, le *fleuve d'Or*, l'*Azampea*, le *Serpent*, l'*Ikad* et l'*Iritz*. Tous sont navigables et ont été aménagés depuis des temps immémoriaux (écluses, péages, etc.). La navigation fluviale est donc au cœur des déplacements et de l'économie du royaume, les véritables axes routiers étant rares.

Le principal axe routier du royaume suit en grande partie le pourtour océanique en évitant soigneusement le Talban, historiquement réputé dangereux. Cette *Route du Conquérant* (aussi appelée *La Conquérante*) part de Draganlin, port du Gramlin, pour rejoindre Rzomyad, la plus importante cité commerçante du Norven.

Trois axes de moindre importance sont raccordés à *la Conquérante* :

- **La Voie Royale** qui permet d'atteindre Nefva, capitale du Rhü, en passant par la cité de Haute Bannière,

Alarian en chiffres

Royaume	1 182 500 km^2		23 650 000 hab.		20 hab./km^2
Norven	224 675 km^2	19 %	2 365 000 hab.	10 %	2,0 hab./km^2
Ystaad	189 200 km^2	16 %	6 149 000 hab.	26 %	5,2 hab./km^2
Talban	106 425 km^2	09 %	1 419 000 hab.	06 %	1,2 hab./km^2
Yelin	118 250 km^2	10 %	5 439 500 hab.	23 %	4,6 hab./km^2
Rhü	331 100 km^2	28 %	1 892 000 hab.	08 %	1,6 hab./km^2
Gramlin	177 375 km^2	15 %	5 912 500 hab.	25 %	5,0 hab./km^2
Smitin	35 475 km^2	03 %	473 000 hab.	02 %	0,4 hab./km^2


Terres D'Alarian
Norven
Ystaad
Rhü
Talban
Cramlin
Yelin
Smitin
Rhagarron
vent froid
vent chaud
courant marin froid
courant marin chaud
climats
froids avec gelées
tempéré
chaud orage

- **La Talbanaise**, achevée depuis une cinquantaine d'années, raccorde Yomhalin à Ynha, les deux seules grandes puissances en concurrence perpétuelle du Talban.
- **La Voie des Morts**, terminée depuis à peine un siècle, raccorde Talbeth-Hav, capitale du royaume, à la nécropole sacrée de Thahad-Kohök. Un projet de prolongation est en cours de réalisation afin de désenclaver le Talban. Malgré un objectif initial ambitionnant de rallier Ynha, les autorités royales ont récemment changé d'avis pour finalement décider de privilégier Yomhalin, ce que les Ynhanais ne digèrent pas.

Ces quatre axes correspondent à nos anciennes voies romaines et sont par conséquent entretenus et surveillés par obligation royale. Les routes sont larges et pavées. Quelques axes secondaires, sous l'entière responsabilité des autorités provinciales, relient par ailleurs les villes importantes. Si les abords des villes sont généralement pavés, la grande majorité du chemin ne l'est pas. Néanmoins, le tout reste globalement entretenu. Enfin, des « voies privées », plus ou moins libres de passage selon le bon vouloir des propriétaires fonciers (péages sur les ponts, etc.), complètent le tout.

Le long des 4 axes majeurs, Mestzin, fils d'Alarien le fondateur du royaume, a très tôt ordonné la construction et l'occupation permanente de fermes-relais fortifiées tous les 40 km environ. On y propose gîte et couvert pour une vingtaine de voyageurs (prix courants, 30 % de chance de trouver un forgeron). En outre, chaque ferme sert de quartier général à une patrouille montée assurant la surveillance de la route sur 20 km en aval et en amont. Chaque ferme est équipée d'un colombier permettant de prévenir les prochains relais et d'alerter en cas d'anomalie (rapport journalier).

La plupart des déplacements organisés le long des 4 axes majeurs se font *via* des caravanes composées généralement de 4 à 8 chariots (8 à 16 hommes du peuple et 4 à 8 gardes).

Patrouille typique : 4 à 8 cavaliers (cheval de selle, profil du Garde, page XXX de *Créatures & opposition*) dirigés par un sergent (cheval de guerre, profil du Chevalier, page XXX de *Créatures & opposition*) avec 30 % de chance d'être accompagné en plus d'un molosse (*Créatures & opposition*, page XXX). Une patrouille à 25 % de chance d'être à moins de 5 kilomètres des PJ.

Les Provinces en un clin d'œil

En raison de ses nombreux atouts, Alarian est peuplé depuis des temps immémoriaux. Les « frontières » des sept provinces composant le Royaume ne sont désormais plus guère qu'administratives mais concrétisent encore de fortes ruptures et disparités dans les coutumes et l'histoire de ses habitants. Le régionalisme et l'esprit de clocher sont des faits tangibles et patents en Alarian. L'esprit de nation n'existe que par ses représentants, ses servitudes et ses obligations plus ou moins bien vécues.

Le Norven

Nom : Norven
Type : Fédération Clanique
Titre / Dirigeant : Norvmaer / Rognvald
Prévôt : Evrig Junvitch
Capitale Provinciale : Tzagid
Mots-clés : Nord, agriculteurs, fertile, hiver, glace, inondation, le Mur, xénophobie

L'Ystaad

Nom : Ystaad
Type : Province Royale
Titre / Dirigeant : Roi / Khalidan
Prévôt : Sénéchal Colomban
Capitale Provinciale : Talbeth-Hav / Palais à Yago-Talb
Mots-clés : Ouest, population côtière, foret, Talbeth-Hav capitale, Yago-Talb demeure du roi, intrigues de cour

Le Rhü

Nom : Rhü
Type : Duché
Titre / Dirigeant : Duc / Athaloc
Prévôt : Viruflot
Capitale Provinciale : Nefva
Mots-clés : Est, forêt, reculée, brigands, parias, monstres, mystère

Le Talban

Nom : Talban
Type : Duché
Titre / Dirigeant : Duchesse / Larciane d'Erkelin
Prévôt : Traqueur / Argante Desmonte
Capitale Provinciale : Ynha
Mots-clés : Sud-Ouest, malédiction, nature désolée et torturée, vie sur les côtes

Le Yelin

Nom : Yelin
Type : Duché
Titre / Dirigeant : Duc / Receswinthe
Prévôt : Khayr Sala
Capitale Provinciale : Shelin
Mots-clés : Sud, accueillant, plaine, exposé



Marché du royaume de Rhagarron

Le Gramlin

Nom : Gramlin
Type : Comté Royal
Titre / Dirigeant : Comte Lige / Olivio
Prévôt : Comte Ferno
Capitale Provinciale : Flamlin
Mots-clés : Est, prospérité, ports, volcans, frontière, fortifications, elfes

Le Smitin

Nom : Smitin
Type : Territoire semi-autonome
Titre / Dirigeant : Grancapitan / Hatton
Prévôt : En attente de nomination
Capitale Provinciale : Bloscon
Mots-clés : Îles, indépendance, pauvreté, puissance maritime, mystère de l'île de Jost

Autour du Royaume

Le Rhagarron

Aux yeux de tous, le Rhagarron voisin est un puissant état en partie constitué d'un gigantesque désert. Mais pour son dirigeant, Dolgen II, il ne s'agit que d'une parcelle de son « *vrai* » royaume. En effet, Alarien ayant été adopté par son grand-père et ayant débarqué en un lieu déjà colonisé par les Rhagarronais, l'Alarian actuel ne peut être qu'une spoliation flagrante de ce qui devrait lui revenir de droit. Et il entend bien un jour ou l'autre réclamer ses terres. Ses armées ont été jusqu'à présent fort occupées sur d'autres fronts, mais leur récente victoire sur les Hommes-Lions des territoires maudits du désert en ont fait des troupes aguerries, et ses forces maritimes ne cessent de grossir. En attendant, les deux royaumes, tout en se livrant à une guerre commerciale féroce, jouent à un subtil jeu diplomatique, rivalisant de coups fourrés discrets qui ne dupent personne.

Le Pays de Dame Hiver

Par-delà la muraille bordant la frontière septentrionale d'Alarian, bien après la passe de Kraod, s'étend une immense steppe gelée. Ce territoire n'est pas fait pour l'homme : rien n'y pousse, aucun point de repère ne permet de s'orienter, les conditions climatiques se montrent impitoyables – sans même parler des êtres qui hantent cette plaine, tels que les redoutés Gzars et leurs titanesques montures. En dépit des conditions extrêmes, les marins Norvenois n'ont cependant pas hésité très longtemps avant d'organiser de longues campagnes de pêche le long des côtes poissonneuses. Ils ont également installé quelques relais de chasse dans des anses

Par delà la mer de Pellurie

[...] À l'est du Royaume s'étend une vaste mer intérieure, la mer de Pellurie bordant la côte occidentale des Terres d'Osgild. Débarqués à Port-Sable, une petite citée dépendante de la principauté d'Arly, les voyageurs inconscients et les commerçants intrépides peuvent atteindre la mythique Cité-Sainte de Laelith en entreprenant un long et très éprouvant périple à travers le Grand Désert.

(Extrait des Voyages de Rubrouck le Jeune, érudit voyageur membre de l'Académie)

Royaume mythique

Les plus vieux piliers des tavernes portuaires évoquent parfois après quelques verres l'existence d'un mystérieux royaume faisant l'objet des fantasmes les plus fous. Bien entendu, personne n'est capable de le situer précisément sur les cartes d'Osgild, et encore moins d'en prouver définitivement l'existence. D'où l'expression populaire : *Va donc voir à Paorn si j'y suis !*



relativement calmes. Pour le moment, une plus grande colonisation est encore exclue, mais quelques guildes s'y préparent activement.

Les Îles Pourpres

Situées à une semaine de mer, les Îles Pourpres bénéficient d'un climat chaud, atténué par les vents du large et les pluies abondantes. Une végétation luxuriante, des eaux poissonneuses, du gibier en abondance, autant d'atouts ont permis aux insulaires de prospérer loin du continent. La civilisation andrinienne est extrêmement ancienne, raffinée et soumise quotidiennement à des rituels élaborés, censés perpétuer la course du soleil. Isolationnistes, les habitants n'y tolèrent les étrangers que dans des enclaves fermées et adjacentes aux ports, seuls points d'accès aux îles cernées de toute part par de traîtres récifs. Les rares marins alariens s'y étant rendus évoquent de vastes cités, des prêtres aux torques d'or fin, des femmes orgueilleuses et impudiques et bien d'autres merveilles. Mais aussi de gigantesques guerriers austères et des sorciers aux pouvoirs redoutables.

Les Cités et fiefs libres

En dehors du Smitin qui dispose d'un statut très particulier et des territoires naturellement dévolus à certaines races comme les elfes, les nains ou les halfelins, Alarian abrite une vingtaine de petits territoires plus ou moins autonomes. La plupart sont de petits fiefs donnés en alleu par la dynastie Alarienne comme remerciements de services rendus ou, plus prosaïquement, pour se débarrasser d'un héros un peu trop remuant. Autonomes, les seigneurs ne paient pas d'impôts, ont droit de basse et haute justice sur leurs terres et ne sont pas soumis aux diverses décisions que pourraient prendre une province. Par ailleurs, un prévôt n'a aucun droit en ces territoires. En revanche, le droit de battre monnaie y est interdit. De plus, les seigneurs sont directement liés à la Couronne par un serment de vassalité et de fidélité, ainsi que par un engagement à ne pas abuser de leurs positions et privilèges vis-à-vis des provinces.

La très remuante Cité-libre d'Hugin, qui se dresse fièrement sur la plus grande île du Serpent en Ystaad, reste un cas à part, historiquement lié aux débuts de la Conquête du Royaume. En effet, ses habitants sont restés très ambigus (d'aucuns diraient plutôt pragmatiques et prompts à retourner leurs vestes) lors des tentatives de sécession de l'Ystaad conduite par Hergold.

Histoire D'Alarian

SPOILER

Ce qui suit est un résumé de ce que sont plus ou moins censés savoir les personnages-joueurs ayant une INT supérieure à 13 et vivant en Alarian depuis un certain temps. Les faits relatés ne sont évidemment pas à prendre au pied de la lettre. Tout ceci n'est que la version officielle magnifiée d'une période riche en événements et aventures de toutes sortes. À vous, Meneur de jeu, de les adapter et de les distiller à votre convenance.



Toute histoire a un commencement… Sauf qu'elle n'intéresse personne ! Dans le royaume, la cosmogonie et la cosmologie des origines ne captivent qu'une poignée d'illuminés ne pouvant s'appuyer que sur des interprétations personnelles de rares vestiges (sculptures, dessins rupestres) laissés par les occupants néolithiques d'Alarian.

Quant aux anciennes races, ne comptez pas trop sur elles pour en apprendre un peu plus. Soit parce que leurs représentants actuels n'étaient tout simplement pas présents, soit parce que les origines semblent, même encore de nos jours, faire l'objet de puissants tabous. Il est cependant communément admis que ce sont les elfes qui peuplaient en grande majorité la grande forêt primordiale qui occupait alors la plus grande partie des territoires d'Alarian. Néanmoins, tout porte à croire que des hommes s'étaient établis le long des côtes tandis que des nains occupaient les montagnes.

L'Empire maudit

Il y a bien longtemps, le Peuple de l'avant (était-il seulement humain ? les légendes divergent) débarqua d'on ne sait où. Certaines traditions évoquent même de gigantesques portails magiques. Ce peuple, aussi prodigieux dans ses entreprises que terrifiant dans ses actions, conquit facilement le territoire qui allait devenir Alarian. Bientôt, les nains furent réduits en esclavage. Ils bâtirent dans la chair et le sang les citadelles des maîtres, d'où émanaient des colonnes de lumière ardente si hautes qu'elles éclairaient le monde dans la nuit la plus noire. Un par un, les peuples et les races perdirent espoir et foi puis se soumirent. Seuls les elfes, la dernière des races, osait encore les défier…

La Révolte

Pendant longtemps, les elfes luttèrent de toutes leurs forces. Désespérés, les plus sages et savants d'entre eux en appelèrent alors à des créatures à nulle autre pareilles. Des êtres de feu et d'orage, au courroux terrible et au savoir immense : les dragons. Les grands vers enseignèrent aux elfes à véritablement utiliser la magie.

Les nains furent les premiers à relever la tête. Ils fabriquèrent des armes et des engins « *magiques* » capables d'anéantir les hordes maudites. Puis les humains et les autres races asservies osèrent à leur tour se rebeller. Ce fut la plus grande des guerres : la guerre de Libération.

Ce fut un conflit long, cruel, injuste et sans pitié. Désespéré. Les citadelles naines rebelles des monts du Gramlin, dirigées par le grand Andvaric Fierdebout (d'où le nom d'andvari que les doctes donneront plus tard aux rebelles), furent noyées par un feu chthonien déclenché par le Peuple de l'avant. Toute la région devint une zone volcanique stérile. Mais finalement, l'empire maudit s'effondra.

Les Âges Sombres

Les elfes se retirèrent dans leurs forêts et se désintéressèrent du monde. Désormais maîtres de la magie, certains fondèrent, dit-on, un centre d'étude sur l'île de Jost.

Les rares andvari survivants disparurent purement et simplement. De nos jours encore, les supputations vont bon train quand à cette mystérieuse disparition. Ont-ils quitté le Royaume ? Sont-ils finalement tous morts ? Quoi qu'il en soit, les andvari devinrent à leur tour une légende, ne laissant derrière eux que quelques armes mythiques et un long texte gravé, narrant leur combat.

Quant aux dragons, ils ne tardèrent pas à s'entre-déchirer, les survivants choisissant dans leur grande majorité de découvrir le monde.

Les autres races pansèrent leurs plaies et, tacitement, entreprirent d'effacer de la terre et des mémoires le règne du *Peuple de l'avant.*

Tous connurent ensuite des moments terribles. À la guerre succédèrent les mesquins conflits de territoria-



Le secret de la magie des elfes vient des dragons

lité, le racisme aveugle et génocidaire, les famines, puis les maladies, les épidémies, les diasporas, le repli sur soi et la peur de l'inconnu. Quelques peuples ou individus tentèrent de s'imposer, parfois avec succès, avant de disparaître dans l'oubli de l'Histoire. Ce fut l'époque des **Âges Sombres.**

Reliques convoitées

Il existerait, dit-on en certains lieux haut-placés, un commerce hautement secret et illicite de reliques Andvari. D'audacieux pillards explorent les ruines naines en quête de bas-reliefs, frontispices, statues, pièces de monnaie, objets usuels, outils ornementés, parchemins et autres. Les acheteurs sont des érudits, des mages et des savants fascinés par les mystères du peuple Andvari. Les vendeurs, peu nombreux, s'entourent de mille précautions et sont affiliés aux Guildes des voleurs. Les enchères sont élevées, tout comme les risques. Car toucher aux reliques Andvari, c'est s'exposer au terrible courroux des clans nains !

La magie devint subitement folle, sans que personne ne puisse l'expliquer de façon satisfaisante, malgré de nombreuses théories, des plus crédibles aux plus farfelues. De vastes zones, tel le Talban, se transformèrent en enfers hantés par toutes sortes de créatures. En ces lieux, l'air lui-même devint parfois instable et dangereux. La réaction fut terrible. Les adeptes des Arts Magiques furent alors pourchassés et exterminés, la haine atteignant son paroxysme lorsque l'on découvrit qu'une « *peste magique* » semblait faire se relever les morts ! La science elle-même régressa lentement, toute idée nouvelle était disqualifiée comme sorcellerie et vilenie aux yeux des peuples abusés par quelques arrivistes manipulateurs avides de pouvoir.

Désemparés, les peuples et les races se lamentèrent. Pourquoi donc les dieux ne leur venaient-ils pas en aide ? C'est alors que, chez les humains, des prophètes apparurent. L'explication d'un tel mutisme était évidente : les hommes avaient pêché. Seul un repentir sincère et collectif permettrait, peut-être, d'assurer aux prochaines générations un devenir meilleur. Le Noir-Sceau était né.

Lentement, Alarian se morcela en une multitude de petits royaumes qui devinrent peu ou prou, au fil des

Idée de scénario : La vérité ou l'histoire officielle ?

Hergold le traître était-il aussi malfaisant que le disent les chroniques ? Cette question taraude Maëgor l'érudit. Le vieux savant se rend ainsi, accompagné d'une escorte armée (les PJ) au château de Roquebrune, à deux journées de cheval d'Ylous. L'antique castel recèle en ses murs des incunables précieux, reliques d'un passé oublié. Mais ce passé, justement, ne devrait-il pas rester enfoui ? Est-il bien sage de contester ainsi les récits officiels, qui légitiment l'autorité royale ?

cinq cent ans qui suivirent, les sept provinces que nous connaissons aujourd'hui.

Puis vint Alarien, le conquérant unificateur. Et l'Histoire du Royaume commença officiellement. Comme si rien n'avait jamais vraiment eu d'importance avant Sol Invictus, le Soleil Invaincu…

Sol Invictus

Le récit de la conquête de ce qui allait devenir le royaume d'Alarian est connu de tous, essentiellement grâce aux *Chroniques Royales*, rédigées par un certain Isolgdher à la demande de Mestzin, fils d'Alarien.

Le texte d'Isolgdher commence par préciser que personne n'est actuellement en mesure de donner des détails sur la naissance d'Alarien et la vingtaine d'années précédant la conquête. Tout au plus se borne-t-il à préciser que le conquérant était le fils adoptif (devons-nous comprendre bâtard ?) du Roi Arthwys de Rhagarron et qu'il mena une vie aventureuse bien loin des fastes et des dangers de la cour.

À la mort d'Arthwys, son fils légitime Éridien monte sur le trône. Sans doute pour l'éloigner, il charge Alarien de mâter les velléités de sécession d'une petite colonie dirigée par un certain Hergold se trouvant en Ystaad, sans pour autant lui en donner véritablement les moyens. Alarien trouve cependant les soutiens nécessaires en Smitin et débarque en force. Après deux batailles furieuses, il contraint le traître Hergold à se réfugier en Rhü. Poussant l'avantage, il le poursuit et exige de Gothen, alors Duc du Rhü, de lui livrer le coupable. Épouvanté par la « *furie barbare* », le Rhü se soumet dans la foulée, Gothen sauvant ainsi son trône.

Étonnement, Éridien ne semble pas s'inquiéter outre mesure des succès de son « *bâtard de frère* », que l'on nomme déjà le Conquérant. Il faut dire que le jeune monarque a fort à faire pour asseoir son propre pouvoir, l'agitation en Rhagarron étant grande (guerre civile) et les premiers contacts avec les hommes-lions du sud pour le moins « *rugueux* ».

Sitôt ses positions consolidées en Ystaad, Alarien, et sur sollicitation du grand théologue du Noir-Sceau, porte ses troupes en Talban, véritable nid d'idolâtres et d'abominations en tous genre. Dés lors, le Noir-Sceau reconnait officiellement le conquérant et se reforme théologiquement afin de cohabiter spirituellement avec la doctrine Lindo (voir chapitre Religions).

Peu de temps après, la guerre contre les clans du Norven commence. Il s'agit d'une épopée longue et laborieuse, pleine de combats, de soumissions feintes et de traîtrises. L'engagement aurait pu durer plus longtemps si le Norven n'avait pas eu à subir une attaque dévastatrice des terribles Gzars, un peuple sauvage vivant au-delà de ce qui allait devenir la grande muraille. Finement, Alarien attend avant de secourir les troupes norvenoises, assiégées et acculées dans leur forteresse de Shaïa Daod. Poussant une fois de plus l'avantage, il poursuit et anéantit les Gzars sur la ligne longue et étroite de Kraod. Les Norvenois, très affaiblis, n'ont d'autres choix que de se soumettre.

Le trésor perdu

Aurigeas, riche des mines d'argent, envoya plusieurs chars à bœuf chargés de lingots pour Alarien. Ce que la Chronique ne dit pas, c'est qu'un de ces chars n'arriva jamais. Qu'est-il arrivé à la précieuse cargaison ? Aurigeas a-t-il été trahi par l'un des siens ? Longtemps, ce mystère fut une pomme de discorde entre ses descendants et leurs vassaux... Un beau jour, des hommes en armes réapparaissent dans la forêt, hagards, l'air perdu. L'escorte du fameux chargement d'alors ! Leur phraser, leur équipement sont archaïques. Leurs armoiries aussi, qui les rattachent à de vieilles maisons nobles, aujourd'hui disparues. Interrogés, les hommes racontent une histoire étrange et décousue peuplée d'hommes-arbres, de cerfs doués de parole et d'êtres-fées qui les auraient invité à un grand banquet sous les étoiles, au cœur d'une clairière enchantée. Pour le prévôt, une seule question demeure : qu'est donc devenu le trésor perdu d'Aurigeas ?

Complotisme ?

Une rumeur récurrente laisse entendre que le corps d'Alarien n'a jamais été retrouvé, ce qui serait un secret d'état. La dépouille retrouvée puis veillée en grandes pompes avant d'être enterrée dans la nécropole de Thahad-Kohök serait celle d'un compagnon d'arme du monarque retrouvé dans un labyrinthe. Propager cette rumeur en public est une des meilleures façons de devoir quitter précipitamment un endroit calme, paisible et amical avec une horde soudainement vociférante aux trousses…

Allez savoir pourquoi, puisque c'est parfaitement véridique !

Pendant ce temps, d'autres événements ont lieu en Gramlin. En effet, un an plus tôt, Isgolde de Gramlin a dû se résoudre à épouser Éridien, son puissant voisin. Néanmoins, nombre de nobles de la province refusent cette « *annexion* » et entrent en rébellion ouverte sous la direction du propre frère d'Isgolde, Aurigeas. Éridien et ses troupes traversent alors la frontière et marchent sur Flamlin, ravageant tout sur leur passage. Aurigeas dépêche alors sa propre fille auprès d'Alarien dans l'espoir d'une assistance. L'ambassade dépasse toutes les espérances politiciennes. Alarien tombe amoureux de la belle, qu'il épouse aussitôt. De leur union naît un fils, Mestzin. Par un curieux hasard, Éridien meurt assassiné par son plus fidèle garde du corps peu après. Alarien, en droit d'exiger la couronne du Rhagarron, la refuse cependant, préférant le Gramlin que lui cède Isgolde, qui devient régente du Rhagarron en attendant la majorité de son jeune fils.

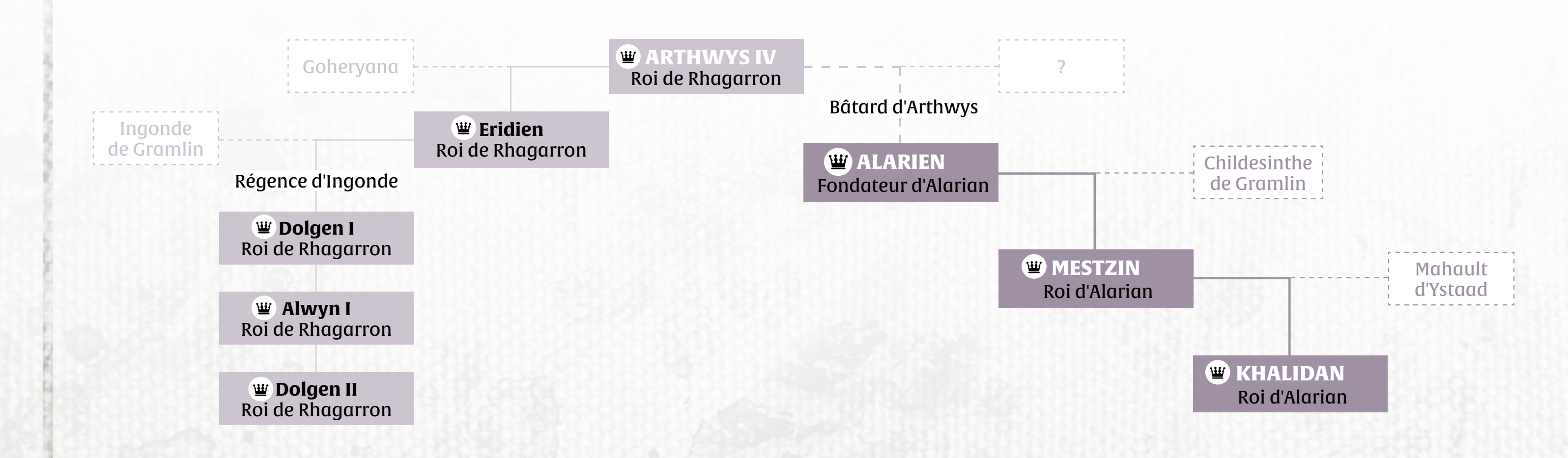
Le Yelin est la dernière province à intégrer le royaume. Son dirigeant, le duc Hadvoud, est un fin renard en politique, et sagement conseillé. Très tôt, pendant les événements du Talban, il signe un traité de non-agression avec Alarien, lui fournissant armes et vivres par la suite. Une admiration réciproque, puis une amitié sincère, lie les deux hommes, et Hadvoud devint le parrain de Mestzin. À la mort d'Hadvoud, la Province n'a pas d'héritier légitime, le duc n'étant guère intéressé par les femmes. Pragmatiques, les Grands de la province désormais enchâssée dans un puissant royaume négocient alors la conservation de leurs privilèges et, pour ne pas (trop) perdre la face, proclament duc de Yelin le jeune Mestzin.

L'unification du royaume achevée, Alarien entreprend de le doter d'une administration solide, de s'assurer de l'amitié des différentes races et peuples en prenant soin de respecter leurs spécificités. Il renforce aussi l'économie en développant le réseau routier et fluvial, et envoie de nombreuses ambassades de par le monde. En à peine vingt ans, le royaume tel qu'il est aujourd'hui prend forme.

Hélas, Alarien disparaît peu après, en affrontant une effroyable monstruosité venue des fonds des âges. Ce qu'il s'est passé demeure un mystère, tout au plus parle-t-on d'une extraordinaire déflagration suivie d'une marée de lumière aveuglante inondant les couloirs de la nécropole sacrée de Thahad-Kohök.

GÉNÉALOGIE SIMPLIFIÉE DE LA FAMILLE ROYALE ALARIENNE

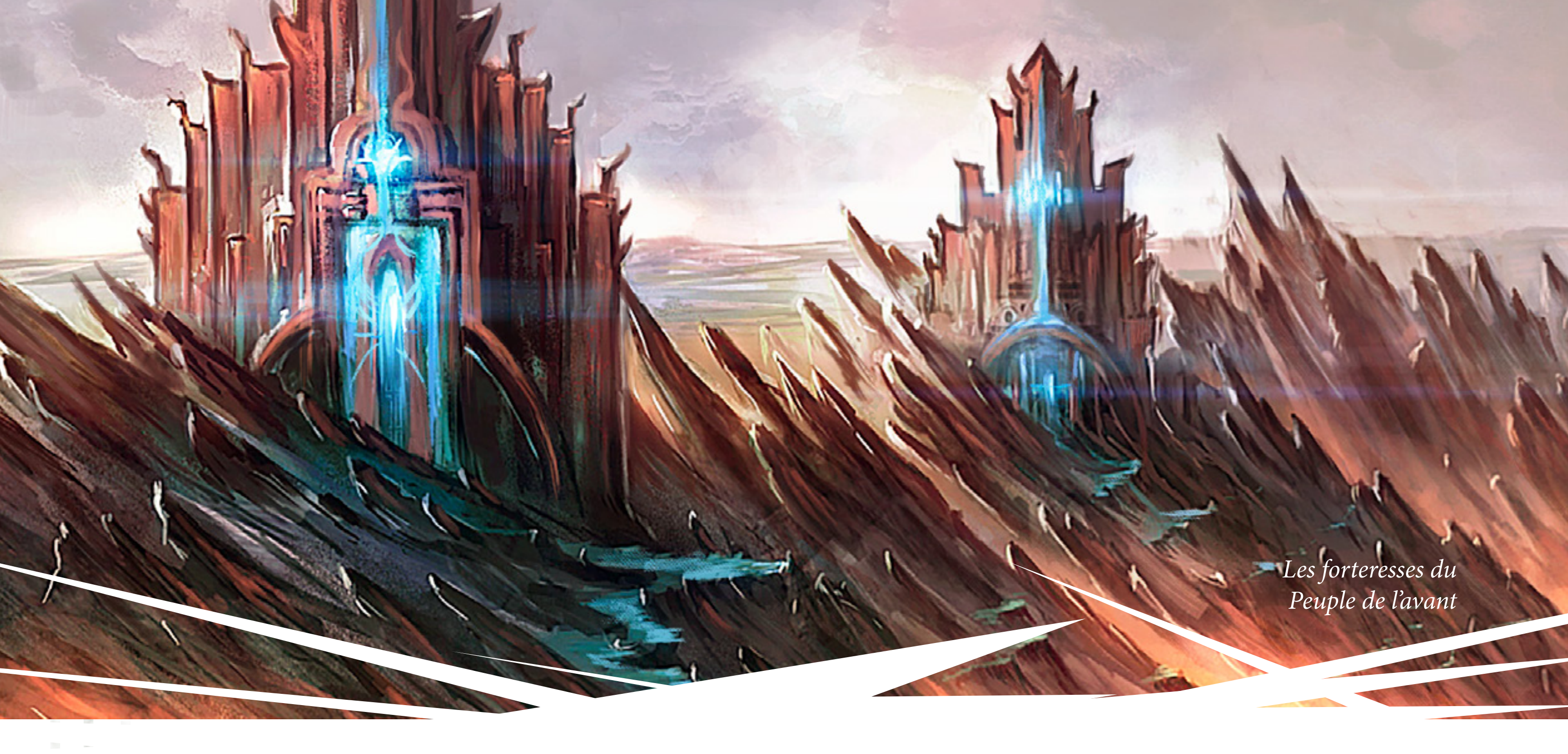
(intégrant la filiation directs Rhagarronaise)



Mestzin ou La Consolidation

Mestzin prend la succession de son père et donne à la maison royale et au Royaume tout entier le nom d'Alarian. C'est dans la douleur et la trahison qu'il traverse les premières années d'un règne exceptionnel qui va durer soixante-et-onze ans. Cependant, il assoit peu à peu son autorité, se montrant aussi subtil qu'impitoyable lorsqu'il le faut. Parallèlement, il s'appuie sur les guildes et la bourgeoisie qui, progressivement, prennent de l'importance. L'âge de la conquête est terminé. Le temps est à la consolidation et à l'exploitation. À sa mort, naturelle et attendue, son fils Khalidan lui succède.

Période	Date	Événement
LES ÂGES TRÈS ANCIENS	??	Peuples nomades puis sédentaires. Quelques traces, présence des avatars des Dieux.
LE PEUPLE DE L'AVANT	??	Arrivée du Peuple de l'avant.
	??	Défaites des avatars et emprisonnement de Dame Hiver.
	??	Conquête des Terres d'Alarian par le Peuple de l'avant.
	-1700 ?	Pacte des Élorans avec Kür, le Dieu-Dragon.
LA RÉVOLTE	-1500 ?	Début de la Grande Révolte.
	-1350 ?	Volcanisme en Gramlin - Destruction des Citadelles Naines.
	-1300 ?	Défaite définitive du Peuple de l'avant.
LES ÂGES SOMBRES	-1270 ?	Début des guerres intestines draconiques.
	-1200 ?	Les Prophètes - Naissance du Noir-Sceau.
	-1100 ?	Invocation de Jost - Emprisonnement de Kür - «Disparition» des Andvari.
	-1050 ?	Incident de Jost - « Disparition » des Élorans.
	?	Création de la Citadelle par les Princes-Démons.
	-300 ?	Première manifestation du retour de Dame Hiver.
	-296	Première grande invasion d'envergure des Gzars repoussée en Norven.
	-131	Naissance supposée d'Alarien.
	-125	Alarien écarté de la Cour.
	-118	Éridien Roi de Rhagarron.
	-114	Rébellion d'Hergold : sécession de la colonie Ystaadienne.
LA CONQUÊTE	-112	Éridien charge Alarien de mater la rébellion qui recrute en Smitin.
	-111	Débarquement d'Alarien en Ystaad.
	-110	Fuite d'Hergold le Traître en Rhü - Soumission volontaire du Rhü.
	-108	Alliance avec le Noir-Sceau : conquête du Talban - Raids Norvenois.
	-107	Début des guerres du Norven.
	-98	Alliance Alarien-Norvenois contre les Gzars - le Norven devient province.
	-98	Gramlin envahis par le Rhagarron. Mariage d'Alarien. Renoncement au trône du Rhagarron.
	-97	Naissance de Mestzin.
	-86	Évasion de Kür.
	-82	Mestzin proclamé Duc du Yelin qui devient, de fait, une province du royaume.
	-81	Disparition d'Alarien.
LA CONSOLIDATION	-80	Couronnement de Mestzin - Naissance officielle du Royaume d'Alarian.
	-39	Naissance de Khalidan.
LES INQUIÉTUDES	-10	Mort de Mestzin - Couronnement de Khalidan.



Les forteresses du Peuple de l'avant

L'HISTOIRE SECRÈTE

Cette histoire secrète n'est pas destinée à être portée à la connaissance des joueurs. Du moins pas dans un premier temps. Il est parfaitement possible d'imaginer une campagne dont l'objectif final est de révéler une de ces vérités. En tant que Meneur de jeu, vous êtes également totalement libre d'ignorer tout ce qui va suivre. Il y a suffisamment d'autres choses à faire en Alarian. Néanmoins, l'avenir d'Alarian tel que nous l'imaginons n'est pas des plus radieux, loin s'en faut.

Le Peuple de l'avant

À l'origine, le territoire qui allait devenir Alarian ne différait en rien de n'importe quel autre univers médiéval-fantastique : des peuples et des races pratiquaient une forme antique de magie et vénéraient des Dieux parcourant ce monde sous forme d'avatars.

Puis arriva le Peuple de l'avant. Qui étaient-ils ? Envahisseurs d'un autre plan ? Civilisation osgildienne très évoluée ? Simple mythe ou visiteurs d'un autre monde ? Autre chose ? Le secret des origines de ce peuple demeure une énigme. Vous seuls, Meneur de jeu, savez ce qu'il en est vraiment selon vos envies de jeu. Mais qu'importe, il a bel et bien disparu et n'est certainement pas près de revenir. Sauf si vous en décidez autrement, évidemment.

Quelle que soit l'orientation prise, le Peuple de l'avant avait pour objectif de s'approprier le Flux magique. Pourquoi ? Comment ? Mystère, mais tout porte à croire qu'il ne s'agissait que des agissements d'un petit groupe restreint de cette population ayant précisément choisi de s'installer en Alarian.

Technologiquement supérieur, soumettre les populations autochtones n'était pas difficile, et le pillage commença… Or, plus le danger est grand et les peurs prégnantes, plus la Foi est importante. Les peuples et races d'Alarian s'en remirent ainsi naturellement aux Dieux pour les aider dans cette épreuve. L'envahisseur se mit alors à systématiquement détruire les lieux de cultes et à pourchasser les clercs. Il combattit et élimina les avatars présents en Alarian, à l'exception de l'un d'entre eux, *Dame Hiver*, qu'il emprisonna « *pour étude* ». Dame Hiver devint un *Non-Mort*, un avatar prisonnier, incapable de la moindre action, y compris communiquer. Rapidement, Alarian ne fut plus qu'un vaste désert spirituel. Les ultimes résistances s'effondrèrent, car après tout, pourquoi continuer à lutter contre un ennemi que même des Dieux ne pouvaient vaincre ? Le Peuple de l'avant avait gagné, l'espoir s'éteignit…

Les Élorans

C'était sans compter sur les Élorans, un groupe elfique ultra-minoritaire, capables de manipuler la magie depuis la nuit des temps. Ces elfes étaient toutefois obsédés par une ancienne tradition prétendant que le Beau Peuple (le leur) était originaire du plan éthéré. Cet acharnement à vouloir vérifier les légendes allait se révéler lourde de conséquences…

Les Élorans en appelèrent aux dragons et entrèrent ainsi en contact avec Kür, le *Dieu-Dragon*. Un accord fut conclu : l'entité autorisa l'intervention de ses « *fils* » et de leurs séides drakéides, en échange d'une future invocation sur le plan matériel. Non seulement les dragons intervinrent physiquement dans le conflit, mais ils se mirent aussi à enseigner aux peuples d'Alarian une nouvelle forme de magie, bien plus puissante et pour tout dire presque « *fondamentale* ». L'heure de la Ré-

volte sonna et, après une longue lutte âpre et sans merci, ce fut la fin du Peuple de l'avant.

L'Île de Jost

La Victoire assurée, les Élorans devaient tenir leurs engagements en invoquant Kür. Les dragons et les drakéides étaient là pour y veiller. L'île de Jost fut choisie pour devenir le lieu du futur rituel. Cependant, les Élorans étaient bien conscients de passer, à court terme, de Charybde en Scylla. Ils s'arrangèrent alors pour provoquer une guerre draconique intestine.

Les elfes parvinrent également à « *retourner* » quelques prêtres drakéides chargés des modalités pratiques de l'invocation. Celle-ci a bien eu lieu, mais l'insertion d'une étrange pierre noire découverte dans une des forteresses du Peuple de l'avant (sans doute un agrégat de magie primale) au cœur même du flux magique nécessaire à la cérémonie « *gela* » instantanément l'espace et le temps durant un instant suffisant pour capturer l'entité. Les rares Andvari encore vivants puis leurs descendants s'employèrent alors à surveiller en un lieu soigneusement tenu secret ce qui est devenu, par la force des choses, un nouveau Non-Mort particulièrement puissant.

Fascinés par la *pierre noire* et espérant qu'elle leur permettrait d'ouvrir un passage sur le plan Éthéré dont ils rêvaient depuis si longtemps, les Élorans décidèrent de l'étudier plus avant en la soumettant à un flux quasi continuel de magie. La pierre finit par éclater en une multitude de fragments qui retombèrent un peu partout sur Osgild (on les nomme dans d'autres contrées les Pierres du Ciel). Le flux de magie concentré par la pierre reflua, en provoquant un raz-de-marée magique sur l'ensemble d'Alarian. Aujourd'hui encore, le Royaume est imprégné des séquelles et de l'écho de cette catastrophe magique.

Les Âges Sombres

Suite à la destruction de l'île de Jost, les Élorans, quelques dizaines de survivants tout au plus, se sont réfugiés en un havre tenu secret. Là, ils cherchent toujours à percer les mystères du Peuple de l'avant tout en poursuivant l'étude de la magie dans l'espoir de trouver la Solution qui leur permettra enfin d'ouvrir le fameux passage vers l'éther. Ils ont également pris grand soin de supprimer toute trace de leur implication dans la catastrophe de Jost…

Dame Hiver, toujours emprisonnée depuis plus de 1 000 ans, a quant à elle purement et simplement sombré dans l'oubli. Le peuple s'est mis lentement et mollement à croire en de nouveaux Dieux. Pas de véritable foi, donc, juste de quoi se rassurer en permettant de petits « miracles », mais certainement pas de quoi favoriser l'émergence de nouveaux avatars.

La perte quasi-généralisée de la foi a eu un effet de bord inattendu : les « *portes* » des au-delà se sont fermées progressivement. Les morts se sont mis à errer, terrorisant les vivants. Les populations se sont alors tournées vers le *Noir-Sceau*, devenu culte exorciste par la force des choses. De la foi naissant les effets, le vade-retro de certains clercs s'est mis à fonctionner de nouveau. Tous les morts n'ayant pas forcément des intentions mauvaises, et la majorité d'entre eux n'aspirant qu'au repos éternel, le credo du Noir-Sceau s'en trouva renforcé, ses clercs « *accompagnant* » désormais véritablement les morts vers l'au-delà.

Cette peur exacerbée et généralisée d'un surnaturel de plus en plus tangible avec le reflux magique et ses suites provoqua, comme si cela ne suffisait pas, un autre phénomène qui n'a fait qu'empirer les choses. En Talban, la majorité de la population locale chercha refuge dans une multitude de sectes sans cesse renouvelées. Les populations déboussolées se mirent à vénérer des morts puis, bien vite, des démons. Le Noir-Sceau se spécialisa alors en démonologie. Pendant des siècles, le territoire fut le théâtre de terribles affrontements, le marteau de guerre, arme sainte des démonistes de l'Ordre, cognant et résonnant encore et toujours.

Au large du Gramlin, une autre chose étonnante se produisit à la suite du reflux magique : une brèche s'ouvrit sur le plan démoniaque, au cœur même de la zone volcanique. Mais les Princes-Démons n'en profitèrent pas pour lancer l'invasion qu'il était légitime de craindre en l'absence des Dieux. Bien au contraire, ils décidèrent d'effectuer une petite « *purge* » interne en se débarrassant de quelques-uns de leurs vassaux jugés encombrants. Ces indésirables se sont ainsi littéralement retrouvés boutés en Alarian. Un « *poste-frontière* », la future Citadelle, fut érigée par les Princes-Démons afin d'empêcher tout retour non souhaité des bannis. Après avoir sévi quelques temps en Alarian, les exilés démoniaques se dispersèrent finalement sur Osgild, qui pour tenter de trouver une autre porte, qui pour devenir maître du monde.

Sol Invictus

La conquête d'Alarien changea bien des choses, notamment grâce à la diffusion d'une nouvelle philosophie religieuse, le Lindo, en totale opposition avec celle du Noir-Sceau. Surtout, le Conquérant diffusa au sein de son peuple un nouveau souffle : l'union fit alors la force, les guerres intestines furent oubliées, l'espoir renaquit. Le peuple eut foi de nouveau en l'avenir et se re-



Combat de légende entre Alarien et le Dieu-Dragon

mit à croire. En Alarien tout d'abord, qui se transcenda sans même s'en rendre compte pour devenir *Sol Invictus*. Le cycle égrégorique repartit (voir la section Religion), bien plus puissant que durant les Âges Sombres. La magie cléricale reprit des couleurs et quelques avatars s'apprêtaient à nouveau à fouler les chemins d'Alarian…

Et puis arriva « *l'accident* ». Les Andvari commirent une erreur permettant à Kür de s'évader et de se réfugier dans les profondeurs labyrinthiques de Thahad-Kohök. Les Élorans contactèrent alors la seule « *entité* » d'Alarian capable de l'affronter : Alarien. On ignore ce qui se passa vraiment lors de l'affrontement, mais une chose est certaine : Alarien et le Dieu-Dragon disparurent. Ne subsista que le plus puissant des artefacts d'Alarian, le sceptre brisé et incomplet de Sol Invictus. Et les Élorans se rendirent compte qu'emprisonner un Dieu n'était vraiment pas une bonne idée, tout en s'interrogeant subitement sur ce qu'il était advenu de Dame Hiver…

Or, il y a environ 300 ans, cette dernière semblait avoir trouvé un moyen de communiquer avec le plan matériel. Pour le moment, ses sbires cherchent « *quelque chose* », sans doute la clef permettant de la libérer. Les Élorans en prirent conscience juste après l'accident et finirent par découvrir que les invasions gzars récurrentes en Norven ne relevaient pas uniquement de la simple conquête territoriale. Une finalité beaucoup plus effrayante se cachait derrière ces incursions. Depuis, les agents élorans se sont mis eux aussi plus qu'activement en recherche de l'emplacement de la prison et de la fameuse « *clef* ».

Le Grand Jeu

Soyons très clair : Il n'y a pas de *« gentils »* ni de *« méchants »* en Alarian. Chaque faction y joue sa partition selon ses propres règles et en n'ayant pas le moindre état d'âme pour parvenir à ses fins. Tous les coups sont donc permis, y compris s'allier avec l'ennemi d'hier ou manipuler sans remord les amis séculaires. En définitive, seul un habile groupe de Héros déterminés pourra, peut être, servir de « grain de sable » en faisant barrage à ce beau panier de crabes



Le Futur d'Alarian

« Aujourd'hui se prépare un bien Sombre Avenir… »

Aujourd'hui, même si tout n'est pas rose et joyeux, Alarian apparaît stable et prospère. Il n'en est évidemment rien. Le royaume est à la fin d'un cycle et ne va pas tarder à craquer de toute part. À moins d'un miracle, l'effondrement va survenir. Les textes qui vont suivre vous donneront le mode d'emploi pour « *casser le jouet* ». Le moment promet d'être mémorable, et votre groupe sera aux premières loges.

Attention cependant, les suggestions qui suivent forment un arc scénaristique complet et complexe à mettre en scène dans sa globalité. Il est d'ailleurs fort probable qu'un seul groupe de PJ ne suffira pas pour appréhender tous les éléments décrits dans les trames de campagne ci-dessous. De plus, il ne s'agit que de pistes. Libre à vous de créer les vôtres.

Le contexte politique : une poudrière

La belle unité politique du pays et le sentiment d'appartenir à un seul et même royaume uni par une même communauté de destin a fait long feu depuis la disparation d'Alarien. Alarian est devenu aujourd'hui un état fédéral, mais soyons clair : pas une province n'accepterait de bonne grâce de faire passer l'intérêt du royaume au détriment du sien propre.

Le Talban n'existe quasiment plus en dehors d'un petit noyau nationaliste au centre du territoire. Les élites autochtones souhaitent pour diverses raisons un rattachement au Yelin ou à l'Ystaad, mais ne se sentent pas spécialement exister au sein du royaume en tant que tel.

Le Smitin écoute pragmatiquement les sirènes rhagarronaises tout en continuant à bénéficier des libéralités du royaume qu'il est censé protéger par voie de mer. Dans les faits, son indépendance territoriale lui importe bien plus que la survie d'Alarian.

Le Gramlin et **le Yelin** n'ont jamais été les meilleurs voisins du monde. Les deux provinces sont suffisamment riches et prospères pour se considérer comme totalement autonomes et donc concurrentes.

Le Rhü s'est soumis très tôt à Alarien sans pour autant s'impliquer vraiment dans la vie du royaume. La forte présence elfique sur le territoire et la cohabitation pacifique et mutuellement profitable avec les divers clans nains voisins explique évidemment bien des choses.

Le Norven a toujours été l'enfant terrible d'Alarian, et la mentalité générale n'a guère changée même si les soulèvements de masse font désormais partie du passé. Mais ce qu'un Norvenois déteste le plus après un Gzar, c'est bien un Ystaadien.

L'Ystaad est le cœur historique du royaume et ne manque jamais de le rappeler de façon hautaine et parfois méprisante. En retour, « *tout est de la faute de l'Ystaad* » est un refrain connu partout dans le royaume.

En résumé, Alarian est une poudrière politique, et il ne manque plus qu'une étincelle pour faire exploser la boutique.

Météo et récoltes

Le peuple à d'autant plus de raisons de grogner que les récoltes et l'élevage ont été catastrophiques ses quatre dernières années. Outre de mauvaises conditions climatiques, on a constaté l'apparition d'une multitude de parasites ruinant sur pied les récoltes ou décimant les cheptels. Les prix des matières premières ont donc considérablement augmenté et, si on est encore loin de la famine, force est de constater que cela arrange bien les affaires de certains négociants. Dans les tavernes, le mot « complot » revient de plus en plus souvent. Y aurait-il un rapport avec un artefact d'un ancien dieu agraire qui pourrait être utilisé à des fins malveillantes ou spéculatives ?

Première époque : débuts en douceur

L'idéal est de prendre votre temps, de vous familiariser avec le *background* général du royaume, de faire jouer une première série de scénarios à vos joueurs et, au moment où vous jugerez que les PJ auront acquis assez de compétences et de notoriété, mettez en marche la grande roue de l'Histoire. Vos PJ seront alors en mesure d'apprécier les changements en cours et pourraient devenir des héros légendaires au centre de ces terribles événements.

Les premières aventures de vos PJ devraient donc permette d'instaurer en douceur une ambiance de corruption latente et d'inégalités flagrantes où « *rien ne va plus* ». Même les monstres, jadis contenus et souvent anéantis, réapparaissent et s'enhardissent sans que personne n'y puisse quelque chose. Les premiers scénarios pourront être très classiques dans leurs thèmes (exploration, donjon, enquête, etc.) et être assez légers en termes d'implication de l'Histoire, mais saupoudrez ce contexte, par vos descriptions et vos PNJ, pour bien rendre le ton de l'univers. L'analyse de tout un tas de petits faits apparemment anodins laisse deviner que « *quelque chose se prépare* ».

Suggestion de niveau des PJ : 1-5

Petite (bonne) cause, grand effet !

En fait, avant même que vous ne commenciez à lancer l'engrenage des événements, Dame Hiver pourrait bien être déjà libre ! Et cela du fait même des agissements des PJ ! Bon, d'accord, à leur décharge, ils ne l'ont pas véritablement fait exprès, étant d'ailleurs parfaitement ignorants de qui elle était. Vous voulez savoir comment cela c'est passé ? Lisez donc le scénario la *Nef des Ombres* du *Recueil de scénarios H&D*, page XXX.

Seconde époque : Alarian en guerre

Le Vent du Nord

Ce « *quelque chose* » pourrait bien venir du nord. Les Gzars recommencent à franchir la passe au nord de Kraod. La défense du Norven devient dès lors le centre de toutes les attentions. Pour la première fois depuis la disparition d'Alarien, le royaume entre en guerre. De courageux aventuriers, ayant évidemment fait leurs preuves au cours de quelques aventures précédentes (les PJ), sont sollicités pour franchir la frontière et harceler les intrus avant que, trop nombreux, ceux-ci ne se regroupent et n'attaquent en masse la Muraille de Kraod. Là, les aventuriers pourront peut-être en apprendre plus sur la véritable raison de cette invasion.

En effet, les Gzars sont eux-mêmes confrontés à une occupation et doivent reculer pour survivre. Au fond de ravins où le soleil ne vient jamais, autour de rivières sulfureuses surgissant du flanc des montagnes, des communautés maléfiques cohabitent : gobelins, hobgobelins et d'autres créatures plus sordides encore… En bref, la situation est assez semblable à ce que l'Europe a subi lors de la période dite « *des invasions barbares* » (soit grosso-modo du IIIe au VIe siècle). Le temps de comprendre la raison du comportement des Gzars et, pourquoi pas, de négocier un traité d'alliance face à un ennemi commun, d'autres événements auront déjà eu lieu.

Blitzkrieg !

Dolgen II, Roi du Rhagarron, va profiter de l'attention portée au nord pour décider à son tour d'envahir le Gramlin sous un prétexte quelconque. L'attaque, soigneusement planifiée depuis des années, a des allures de « *blitzkrieg* » dévastateur. En quelques semaines seulement, le Gramlin est occupé, provoquant une large diaspora de ses habitants en direction du Rhü et surtout du Yelin. Les deux provinces n'étaient pas préparées à faire face à une telle situation et cherchent rapidement à se protéger en massant des troupes aux frontières qui ne tardent pas à être fermées. Comme toujours dans ces cas-là, des échauffourées ont lieu avec les réfugiés ainsi que des « *malentendus* » de plus en plus fréquents entre armées (incidents de frontières).

Si le Rhü se contente de consolider ses défenses, le Yelin engage quant à lui des négociations secrètes avec Dolgen II lorsqu'il apprend que le Smitin proclame soudainement son indépendance tout en déclarant sa neutralité dans le conflit, laissant ainsi toute la côte à la merci de la puissante flotte de l'envahisseur.

Khalidan envoie alors la très grande majorité de sa flotte au devant des navires rhagarronais. L'affrontement vire au massacre des deux côtés et la victoire à la Pyrrhus de Dolgen II stabilise quelque peu le conflit (considérez que le Gramlin est perdu et qu'Alarian n'a plus la maîtrise de son espace maritime) avec l'arrivée de l'hiver.

Les révoltes

Les choses ne s'améliorent guère pour Khalidan sur le plan intérieur. De nombreuses révoltes locales durement matées ont lieu alors même que le royaume cherche un second souffle avant de reprendre les combats sur les deux fronts. De nombreux agitateurs de tout poil enveniment les choses tandis que les indépendantistes talbanais se distinguent par une série d'assassinats et d'attentats spectaculaires visant de hauts dignitaires militaires ou religieux du royaume.

On déclare de plus en plus ouvertement dans les tavernes de toutes les provinces que Khalidan n'est pas à la hauteur des événements et qu'il est temps de changer de gouvernement. Des rapports officiels indiquent même que le mystérieux Starango aurait pris la tête d'une révolte populaire et qu'il serait en train de constituer une



Qu'y a-t-il vraiment sous le heaume d'Alarien ?

puissante armée de volontaires et de déserteurs un peu partout dans le Royaume pour un « *Grand Soir* » visant à instaurer une République.

Suggestion de niveau des PJ : 5-9

Troisième époque : La folie de Khalidan

Le roi paraît totalement dépassé par les événements. Cette affirmation est en partie vraie, mais pas pour les raisons que la plupart de ses sujets croient. C'est un esprit faible, un fou à lier, et il joue un jeu particulièrement dangereux qui ne manquera pas de le dépasser.

Écrasé par l'héritage de ses pères, il espère en effet provoquer un « *électrochoc* » visant à faire comprendre dans la douleur et le sang à son peuple qu'il n'y a de salut que dans l'unité du royaume. Il a donc fermé sciemment les yeux sur les magouilles des uns et des autres en Alarian. Au niveau de la politique extérieure, il a rendu possible l'invasion de ses terres par quelques hordes venues du nord en affaiblissant ses défenses, tout en poussant parallèlement à bout son cousin Dolgen II, roi de Rhagarron.

Pour résumer, il a laissé pourrir la situation et il a tardé à réagir au début des événements pour frapper ensuite un grand coup ! Un plan qu'il imagine infaillible et grandiose…

Une fois la situation presque hors de contrôle, sûr de sa force et de sa puissance, il veut reconquérir Alarian comme l'a jadis fait son grand-père. Une folie !

Khalidan n'a pas le charisme, la popularité, la légitimité, le génie et la puissance indispensables à une telle coquetterie. Khalidan peut compter sur un groupe de fidèles, notamment la garde royale, suffisamment fanatiques et compétents pour mener à bien une véritable épopée digne des 100 jours de Napoléon mais, sur la longueur, il s'essoufflera forcément et n'aura pas les ressources, à tous les niveaux, pour mener à bien son projet fou, à moins d'une intervention divine. Le royaume a été trop sûrement ébranlé et ses adversaires sont désormais trop déterminés.

Avant l'échec final de Khalidan, l'invasion simultanée par le nord et par le sud provoquent alors un terrible chaos faisant effectivement amèrement regretter le temps béni de l'unité du royaume. Une à une, les provinces proclament leur indépendance tandis que la Capitale, devenue Yago-Talb, se révolte. Les élites de la ville proclament un *Commonwealth* républicain, une

organisation en forme de communauté de cités, pour l'Ystaad. Mussien, le chef de la police secrète de Khalidan, accède au pouvoir à la suite de manœuvres politiciennes au Grand Conseil et à l'Assemblée Provinciale de l'Ystaad, et se proclame Lord Protecteur. La plupart des représentants des assemblées qui n'ont pas fuit sont arrêtés et exécutés. Dans toutes les Provinces, les Prévôts n'ont d'autre option que de se soumettre aux choix des assemblées locales ou être démis de leurs fonctions.

Si le Lindo reste stable, le Noir-Sceau perd très rapidement de son influence et doit gérer une crise interne entre les adeptes d'une orthodoxie rigoriste (et rigoureuse) et les « *modernistes* » qui considèrent que les événements ont été voulus par les Dieux.

C'est le temps des héros. Vos PJ ont largement de quoi faire pour se forger une légende et prendre une place de premier choix, quel que soit le camp qu'ils choisissent.

Dame Hiver

Ceux qui sont vraiment au courant de l'existence de l'avatar et de ses volontés sont fort peu nombreux. Il n'empêche que la Dame prépare activement son « *retour* » et que ses sbires finiront par retrouver la « *clef* » des chaînes qui l'entravent encore si on ne les en empêche pas. Actuellement, elle cherche à retrouver sa puissance d'antan et avance masquée. Nul doute qu'elle manipule déjà de nombreuses marionnettes, pour la plupart totalement ignorantes de sa présence, afin de semer le chaos dans le royaume. D'ailleurs, l'invasion soudaine des Gzars, la sécession du Smitin arrivant juste après la déclaration de guerre du Rhagarron, les mauvaises récoltes à répétition, les idées séparatistes qui germent, la révolte populaire naissante, le nouveau culte particulièrement séduisant et, pour finir, la disparition mystérieuse de Khalidan, tout cela porte commodément sa signature.

Petit à petit, les PJ devraient pouvoir commencer à recueillir des indices, recoller les morceaux et, dès lors, mettre enfin un nom sur les pires maux qui menacent leur royaume.

Tout en continuant à semer le chaos, Dame Hiver va s'intéresser de près aux nouveaux avatars pour mieux saper leur soutien, les détourner à son profit ou les affronter parfois frontalement. Et un « *jeune dieu* » n'est pas de taille face à une divinité antique particulièrement puissante. De fil en aiguille, Dame Hiver veut s'imposer comme Dieu Unique en poussant ses adeptes à conquérir le pouvoir. Son but ultime est une opprimante reprise en main des peuples et des races qui ont perdu la foi. Et il n'est pas certain qu'un tel avenir soit beaucoup plus optimiste que les temps maudits du Peuple de l'avant…

Le jeu des Élorans

S'ils semblent les seuls à être assez puissants pour pouvoir s'opposer à Dame Hiver, les Élorans ne sont pas pour autant invincibles, omnipotents ni omniscients. Ils ont certes jadis permis la victoire sur le Peuple de l'avant, mais ils sont également à l'origine des terribles événements des Âges Sombres. C'est pourquoi ils se terrent, agissant au mieux de leurs intérêts, en abusant ceux qui croient avoir affaire à de « *sages et bienveillants gardiens antiques protégeant le royaume* ».

Les Élorans ne sont pas des « *gentils* ». Pour tout dire, ils se désintéressent foncièrement d'Alarian et de ses peuples. Ils n'ont qu'une unique obsession : découvrir au plus vite comment accéder au plan éthéré, le temps leur étant désormais compté. Âgés, devenus stériles suite à l'incident de Jost, ils sont irrémédiablement voués à une rapide extinction que même les plus puissants de leurs sortilèges ne peuvent enrayer. Et, si quelques uns envisagent sérieusement désormais de prolonger leur vie au-delà de la mort biologique, trois d'entre eux sont, depuis 300 ans, secrètement persuadés que seul un dieu pourrait leur octroyer la véritable immortalité…

Quand le royaume bascule dans le chaos suite au plan de Khalidan, la tournure des événements est très mauvaise pour la poursuite tranquille de leurs recherches. Ensuite, très clairement, ils ne maîtrisent plus rien ! Ils ont certes des complicités dans à peu près toutes les factions qui s'entre-déchirent, mais la présence de plus en plus évidente de Dame Hiver va les obliger à tenter de soutenir Khalidan dans son entreprise de reconquête, seul espoir possible d'une stabilité retrouvée.

Ce soutien à Khalidan va forcer les Élorans à dévoiler leur existence à des héros (les PJ). Pour cela, les Élorans vont approcher les aventuriers via la Compagnie (voir *les factions*, page 234), en espérant avoir affaire à des individus ayant la carrure pour « *soutenir Khalidan dans son action salvatrice* ». Pour cela, les PJ pourraient par exemple se lancer dans la quête des morceaux du sceptre d'Alarien ou tout autre geste symbolique qui marquerait la filiation entre Khalidan et ses aïeux. Les Élorans pensent que seul un geste fort de ce type pourrait amener le roi au succès et le retour au calme du royaume. Mais si les PJ mènent à bien cette quête, ils pourraient aussi en apprendre un peu plus sur qui est vraiment le roi, son projet fou, ou même sur l'égoïsme des Élorans. Que vont-ils alors faire de leur gloire ? Peuvent-ils décider de finir le travail seuls et de ramener eux-mêmes l'unité du royaume ? En montant sur le trône ? En choisissant un PNJ de confiance et légitime ?

Quoi qu'il en soit, ils seront en première ligne pour l'affrontement final avec Dame Hiver. Une dernière et grande épopée pour des PJ de haut niveau : l'accomplissement d'une grande quête permettant d'accomplir un

nouveau « *rituel de Jost* » afin de se débarrasser d'un dieu maléfique nommé Dame Hiver.

La grande duperie

Qui a bien pu fourrer ces idées saugrenues et suicidaires dans la tête de Khalidan ? Beaucoup, à commencer par les Élorans, soupçonnent Mussien, le chef de la police secrète du roi, qui semble être le grand maître d'une nouvelle religion fanatique, dont on sait seulement qu'elle aurait une origine non-humaine. Vous l'aurez compris, Dame Hiver est effectivement à la manœuvre dans les plus hautes sphères de l'État, et la manipulation du roi par l'action de Mussien constitue assurément un élément majeur de sa stratégie.

Mais tout n'est pas si simple. La vérité est une fois de plus ailleurs… Dame Hiver n'est pas le seul avatar qui agit dans l'ombre…

Quand Khalidan passe son temps à se demander à haute voix ce que son grand-père aurait fait ou dit dans une situation donnée, ce n'est pas le fruit du hasard. Ces incantations ne sont pas restées lettre morte. La parole d'un roi porte toujours loin, même au-delà de la mort et du temps. Et les réponses n'ont rien d'innocentes.

Alarien, l'homme de la conquête, le *Sol Invictus* mythique, n'a rien à voir avec le grand homme de légende dorée qu'il a laissé derrière lui. Machiavélique, froid, calculateur et sans aucun état d'âme, Alarien était démesurément ambitieux et il ne se serait certainement pas arrêté en si bon chemin dans ses conquêtes. Les Élorans l'avaient parfaitement compris lorsqu'ils ont pris conscience de sa transcendance. Dès lors, ils n'eurent plus qu'une idée en tête : s'en débarrasser. L'évasion du Dieu-Dragon n'a donc rien d'une « *erreur* » des Andvari. Ce sont les Élorans eux-mêmes qui l'ont libéré pour qu'ensuite l'affrontement avec Alarien ait lieu dans les tréfonds de Thahad-Kohök. Les Élorans espéraient que les deux entités s'annihilent.

Sauf que de cet affrontement est née un nouvel avatar, fusion symbiotique des deux ennemis, mêlant puissance et ambition. Depuis sa « *mort* », l'entité observe et attend son heure pour se venger des Élorans. L'apparition d'une rivale, Dame Hiver, n'était pas prévue, mais qu'importe ! Il suit avec beaucoup d'intérêt ce qu'elle s'apprête à faire. Car après tout, une ennemie de cette ampleur n'est pas pour lui déplaire ! Et quoi de mieux qu'une déesse maléfique à abattre quand un dieu souhaite signifier clairement son retour tout en éliminant au passage de vieux ennemis coupables de tant de maux endurés par le Peuple ?

Le nouveau Roi-Dragon a donc suggéré à son petit-fils ce projet fou de pourrissement et de reconquête. Il entend laisser Khalidan se brûler les ailes dans les cent jours de sa réapparition et concentrer sur lui le gros des forces adverses. Puis Alarien, quand tout espoir semblera perdu, apparaîtra à nouveau comme le sauveur du royaume.

Suggestion de niveau des PJ : 10-15

Dernière époque : Contre le Roi-Dragon

Au cours de votre campagne, les PJ peuvent prendre conscience du véritable visage des Élorans et de la vacuité de Khalidan. Mais considérer que le retour de Sol Invictus comme la panacée sera une erreur, un dernier piège à éviter. Car le Roi-Dragon n'apportera pas un meilleur avenir à Alarian… Si les PJ sont attachés à ce royaume, il va leur falloir prendre la responsabilité de le sauver eux-mêmes. Ce qui ne sera pas facile, comme vous le découvrirez en faisant une petite recherche sur le dieu sumérien Kür. Car derrière se cache un nom bien connu des aficionados du plus vieux des jeux de rôle…

Suggestion de niveau des PJ : 15+

Alarian aujourd'hui

Sociologie : grandeur et décadence

Ruralité et archaïsme

Malgré les notables progrès du dernier siècle, Alarian reste un royaume féodal ancien et archaïque, figé dans ses traditions, mais qui essaye tant bien que mal de sortir d'une longue, très longue stagnation. Le royaume en lui-même est immense et, malgré l'impression donnée par les chiffres, il n'est finalement que peu peuplé (à titre de comparaison, la France de 1328 comptait autant d'habitants pour deux fois moins de territoire). Si la très grande majorité de ses habitants sont humains, la quasi-totalité des races jouables d'***Héros & Dragons*** y cohabitent cependant en plus ou moins bonne intelligence. Malgré l'existence d'enclaves ethniques ou de communautés reculées, les zones importantes de peuplement restent extrêmement concentrées sur le territoire, essentiellement le long des fleuves et des grands axes routiers. Même si, depuis une vingtaine d'années, l'on constate un mouvement migratoire en direction des villes, Alarian reste un royaume rural où plus de 90 % de la population vit de l'agriculture et de l'élevage.

Les sujets de Khalidan voyagent peu, les déplacements sont dangereux. Depuis des générations, l'Alarien de base ne s'éloigne guère de son village ou de sa chère ville. Pour lui, simplement aller voir ce qu'il y a derrière la colline, au bout du pré, est déjà une aventure. *« L'ailleurs »* est à la fois lointain et surtout très flou. Malgré la curiosité des lettrés, les cartes existantes sont encore très incomplètes et bien souvent erronées. La connaissance du monde se fait par le prisme déformant des récits enjolivés de voyageurs vantards, de marchands intéressés ou de conteurs itinérants. Bref, le royaume n'est surtout connu que par ouï-dires et comporte encore une énorme part de « *terra incognita* ».

Élites égoïstes

Les dirigeants politiques du pays sont également très déconnectés des réalités. L'information leur revient toujours par des intermédiaires intéressés. De fait, le pouvoir réel en Alarian est aux mains des Prévôts, des Intendants et des Guildes qui ne maintiennent l'unité territoriale que dans le seul but d'accroître encore leurs bénéfices et/ou leurs pouvoirs personnels. La version officielle est écrite par les dominants, et ce sont eux les patrons.

Il existe par ailleurs une profonde disparité entre les villes, opulentes et surprotégées, et les campagnes,



Mussien, chef de la police de Talbeth-Hav.

C'est un être ventripotent et gras, méprisant, calculateur et à la voix comiquement fluette. Il maîtrise assez bien l'art des poisons, n'a aucune limite pour arriver à ses fins et est en permanence entouré de gardes du corps. Chef de la police, c'est un visage tristement connu de Talbeth-Hav. Totalement corrompu, à l'image du service qu'il dirige, il serait dit-on (aussi discrètement que possible) adepte d'une nouvelle religion fanatique, dont on sait seulement qu'elle aurait une origine non humaine. Appartenir à ce culte lui coûterait d'ailleurs fort cher, ce qui le pousserait sans cesse à abuser de sa position pour financer les offrandes qu'il est censé effectuer. Ces offrandes sont-elles d'ailleurs uniquement pécuniaires ? Il est vrai que depuis quelques temps, le nombre de prisonniers ne revoyant jamais le jour a pris d'importantes proportions. Cependant, les disparus étant en général étrangers à la ville, personne ne semble remarquer ce fait. Les activités les plus lucratives de ce sympathique personnage sont les confiscations d'objets illicites trouvés chez les receleurs et le racket qu'il impose à de petits commerçants n'ayant pas les moyens ou les appuis pour se défendre, ainsi qu'aux établissements *« louches »*.

Cette histoire de secte n'a que peu à voir avec la réalité, même si effectivement Mussien a bien infiltré, entre autres, les milieux religieux undergrounds très actifs de la capitale et de l'Ystaad en général. Dans les faits, Mussien est en train de « constituer des dossiers » en attendant patiemment son heure. Démesurément ambitieux, l'homme pense en effet qu'il a un *« destin »* qui va bien au-delà de sa position actuelle. Son prochain objectif est de perdre Jehan pour devenir Sénéchal de l'Ystaad et ainsi approcher au plus près les cercles supérieurs du Pouvoir.

	Type	Dirigeant	Titre	Mode de désignation	Capitale	Prévôt
ALARIAN	Royauté	Khalidan	Roi	Héréditaire	Talbeth-Hav / Yago-Talb	
Norven	Fédération de Clans	Rognvald	Norvmaer	Élection + approbation royale	Tzagid	Evrig Junvitch
Ystaad	Province Royale	Jehan	Sénéchal du Roi	Nomination Royale	Talbeth-Hav	Colomban
Talban	Duché	Louciane	Duchesse	Nomination Royale	Ynha	Desmonte
Rhü	Duché	Athaloc	Duc	Héréditaire + serment fidélité	Nefva	Viruflot
Gramlin	Comté	Olivio	Comte Lige	Héréditaire + serment fidélité	Flamlin	Comte Ferno
Yelin	Duché	Receswinthe	Duc	Héréditaire + serment fidélité	Andelin	Khayr Sala
Smitin	Semi-autonome	Hatton	Grand Capitan	Élection + serment fidélité	Jost	Vacance
RHAGARRON	Royauté	Dolgen II	Roi	Héréditaire	Sharia	
CITADELLE	Avant-Poste	Gokusia	Générale	Nommée	Citadelle	

redevenues dangereuses (brigands, monstres) et donc plus renfermées sur elles-mêmes. Chaque village est en soi un pays, avec ses propres valeurs, son espace territorial, ses alliés et ses ennemis. S'ils sont loin d'être affamés et miséreux, les Alariens ont depuis longtemps perdu foi en leurs dirigeants et se réfugient de nouveau dans toutes sortes de religions et de sectes. Les espérances initiées par Sol Invictus et les cinquante premières années du règne de son fils Mestzin ne sont désormais plus que radotages d'Anciens pour qui « *c'était mieux avant* ».

Le ressentiment du peuple est particulièrement fort envers les Guildes toutes puissantes, et plus particulièrement celle des **usuriers** (voir les factions). En résumé, Alarian est de plus en plus gangrené par les intérêts personnels et l'affairisme, tandis que les campagnes se replient peu à peu sur elles-mêmes, relançant le communautarisme. Les disparités étant de plus en plus flagrantes, le peuple aspire, pour le moment encore en silence, à une politique plus égalitariste.

Crise de foi

Politiquement, le Roi apparaît comme faible et à la botte de conseillers corrompus. Mais surtout, la notion d'unité du royaume n'est plus. Les terribles dangers et les grandes peurs ayant collectivement cimenté les forces vives de la nation ont quasiment tous disparu. L'individualisme prime désormais sur l'intérêt général. Les pouvoirs locaux ne ressentent plus la nécessité d'un pouvoir central peu au courant de la réalité de terrain et qui répond à côté ou le plus souvent de façon excessive voir brutale aux *desiderata* des uns et des autres. Si le mot sécession n'est pas encore dans l'air du temps, force est de constater que toutes les provinces aspirent à une autonomie la plus large possible. D'ailleurs, toute tentative de l'État, fut-elle justifiée et honnête, visant à aider une province est systématiquement considérée par les autres comme une preuve flagrante de favoritisme. Quant à aider son voisin dans le besoin… Dans toutes les sphères dirigeantes, on évoque avec regret le bon vieux temps des roitelets, quitte à réécrire l'Histoire en s'inventant de nouveaux héros.

En bref, Alarian est en crise et risque fort de se désagréger brutalement si personne n'y prend garde. Et ce, d'autant plus que le Rhagarron voisin ne se gêne guère pour attiser les braises.

Structure administrative

Vive le roi !

Cela fait dix ans que **Khalidan**, petit-fils du grand Alarien, est sur le trône. Écrasé par les personnalités de ses deux processeurs, que dire de lui ? Qu'il est roi, bien sûr, mais encore ? Ni maigre ni gros, quoiqu'un peu empâté par l'abus de bonne chère, il est habitué à ce que son entourage lui soit dévoué et se réfère en permanence à ses illustres aïeux : « *Alarien n'eut pas approuvé ceci…* » ou « *Par le sang d'Alarien !* » Dépassé par l'ampleur de ses responsabilités, il est surtout amateur de distractions, se passionne pour ses nombreuses collections et est friand de récits. À condition que cela soit drôle ou sanglant, et qu'il ne s'agisse pas de mauvaises nouvelles. Il ne quitte presque jamais son palais de Yago-Talb et ses seigneurs ne le quittent jamais, car les absents ont toujours tort. Le seul élément à peu près reluisant dans



La puissance de l'armée royale

ce nid de crabes boursouflés de suffisance qu'est la cour est constitué par la garde royale, d'une fidélité et d'une compétence à toute épreuve…

Voilà ce que le commun du peuple d'Alarian sait de son monarque. Le plan fou du roi pour le royaume est détaillé au chapitre précédent, page 226.

Prévôts et Intendants

Alarian est divisé en sept « *Provinces* » ayant à leur tête un Duc, un Comte lige ou un dirigeant élu, tous inféodés à Khalidan. Chacune dispose d'une large autonomie, dans son quotidien comme dans son administration et sa justice.

Sept **Prévôts** (un par province) représentent directement le Roi et s'assurent du respect du *Rex Leges*. Leurs pouvoirs restent cependant limités dans le cadre du fonctionnement quotidien des provinces : vérification de la mise en œuvre des volontés royales (ordonnances), arbitrage du Roi (haute justice), contrôle des infrastructures vitales du Royaume (essentiellement les routes, voies navigables et places fortes), police royale voire déclaration de l'état d'urgence, avec plein pouvoirs en cas de nécessité, et diplomatie.

Bien que seuls maîtres en leurs demeures, la plupart des dirigeants au sens large du terme des provinces résident en quasi-permanence à Yago-Talb. Au fil du temps, le faste et les décisions qui s'y prennent en ont fait le *« lieu où il faut être »*. Ainsi de nombreux fiefs sont-ils désormais gérés par des **Intendants** qui dirigent de fait de vastes portions de territoires en autonomie quasi-complète, avec tout ce que cela peut entraîner de dérives.

Les Institutions Royales

- **Le Conseil Restreint** (« conseil des ministres ») est composé d'un nombre variable de membres choisis par le Roi. Chaque membre est responsable d'un domaine telle que le trésor, l'armée, la diplomatie, le commerce, etc. S'ils sont tout puissants, ses membres n'en sont pas moins soumis au bon vouloir du Roi. Chaque *domaine* dispose de son propre corps de hauts-fonctionnaires (charges achetées pour une durée de cinq ans) se répartissant sur l'ensemble du territoire.
- **Les Nations** sont un conseil de cinq membres (plus leur délégations) issus des races organisées non-humaines majeures cohabitant pacifiquement dans le Royaume. Y sont représentés les Halfelins, les Elfes, les Nains, les Gnomes et les Félys. Les autres races ont été jugées trop minoritaires – ou n'ont pas daigné s'intéresser à cette institution – pour siéger mais peuvent, en cas de nécessité, envoyer un représentant qui sera toujours écouté avec respect et attention. La plupart des races ayant leur propre système *« gouvernemental »* interne, les *Nations* forment un corps permettant d'arbitrer les différents interraciaux internes au royaume tout en garantissant une attitude commune vis-à-vis de l'extérieur. Dans les faits, les membres des Nations discutent beaucoup, adorent les événements mondains et servent surtout de diplomates (et d'espions) à leurs responsables ethniques respectifs. Traditionnellement, les Nations se réunissent une

fois par trimestre à Yago-Talb pour une période de 3 jours.

- **Le Grand Conseil** est constitué de soixante-dix hauts nobles des Provinces et siège à Yago-Talb. Son rôle est de conseiller et de proposer au Roi des solutions visant à « *garantir la solidité et la prospérité du Royaume tout en favorisant l'intérêt général* ». Dans les faits, il se borne à valider ou refuser les décisions prises par les Assemblées Provinciales et à émettre des avis consultatifs. Pour s'assurer de la présence de ces membres à la Cour, Mestzin a imposé en son temps une séance hebdomadaire obligatoire même si lui-même n'était pas obligé d'y assister.
- **Les sept Assemblées Provinciales** siègent dans les capitales régionales dont elles dépendent en se réunissant à la fréquence qui leur convient. Composés d'une centaine de membres issus de la noblesse locale, des Guildes et de la bourgeoisie, elles sont chargées de mettre en application les décisions royales tout en organisant la vie provinciale courante.
- **Les Comices** sont les organes dirigeants de chaque ville, bourg ou village d'Alarian. Ses membres sont des notables ou des élus locaux. Elles ont la charge de gérer les problèmes locaux ainsi que de faire respecter l'ordre et la loi sur leurs territoires.
- **Les Conseils de Guildes** existent partout où ses membres l'estiment nécessaire. Elles ne dépendent en rien des services de l'État. Cependant, outre la gestion interne propre à leurs organisations, les Guildes sont tenues de désigner des délégués chargés des relations avec les comices et les assemblées provinciales. Les Guildes peuvent en outre avoir un rôle important au plus haut niveau de l'État si tel est le souhait du Roi.

Les Forces armées d'Alarian

Khalidan entretient une armée de métier permanente d'environ 28 000 hommes répartis sur l'ensemble de son territoire sous les ordres directs des prévôts. Il s'agit de soldats issus des 5 races principales du Royaume et directement liés à la Couronne par un engagement de 8 ans renouvelable. Leurs missions principales en temps de paix consistent essentiellement à surveiller les grands axes routiers et fluviaux et à restaurer l'autorité royale en cas de besoin, tout en tenant garnison aux frontières, au palais de Yago-Talb ainsi que dans les grandes cités du Royaume.

Sa composition est de 800 équivalents chevaliers (ou officiers), 5 000 cavaliers, 350 arbalétriers montés, 1 400 archers montés, 15 000 hommes d'infanterie, 5 000 archers, 300 artilleurs et spécialistes en siège et 150 spécialistes divers. Tous sont des soldats aguerris et compétents.

La Marine quant à elle se compose d'environ 150 bâtiments de toutes tailles et fonctions. Un corps aérien d'une quinzaine d'animaux volants montés divers assure par ailleurs des missions de liaison et de surveillance du territoire.

À cela s'ajoute évidemment en cas de nécessité les ressources militaires liées aux Provinces : ban et arrière ban de la noblesse du Royaume, mais aussi compagnies de mercenaires et milices diverses, soit un total d'environ 150 000 hommes disponibles sous 20 jours. Ces chiffres n'inclut pas les 100 000 combattants propres aux différentes nations non humaines.

Bien que cela ne soit encore jamais arrivé, le Royaume d'Alarian peut potentiellement assumer une mobilisation de longue durée (plus de huit mois sans impact direct sur son économie) d'environ 1 % de sa population totale, soit 236 500 hommes.

Idée de scénario : Nettoyage interne

Les PJ sont engagés par la Guilde du Fidus dans une grande ville pour enquêter sur le meurtre d'un notable, un des leurs. L'usurier pouvait avoir beaucoup d'ennemis. Mais après un début d'enquête sur des fausses-pistes, les PJ comprennent que quelque chose cloche. Et que leurs employeurs, la Guilde, sont en fait les commanditaires de l'assassinat. La basse besogne a été commise par la Guilde Noire, la main armée de l'organisation. Les PJ, instrumentalisés par la guilde, vont-ils survivre à ce mauvais plan ? Pourquoi la Guilde se sentait-elle menacée par l'usurier qu'elle a choisi d'éliminer ?

Les lois en Alarian

Chaque province dispose d'une très large autonomie en ce qui concerne les lois et les peines infligées. Le droit coutumier, voire même le droit local, restent prépondérants et sont généralement appliqués par un seigneur dans les campagnes, ou par un homme de loi désigné par l'autorité provinciale quand il n'est pas « élu » plus ou moins démocratiquement dans les villes. En Ystaad, Yelin et Gramlin, des juges itinérants parcourent le pays. La justice talbanaise reste du domaine quasi-exclusif des barons locaux, et surtout des autorités religieuses du Noir-Sceau.

Pendant longtemps, la justice a été aussi brutale qu'expéditive. L'extension du Lindo a permis de reconnaître le droit (relatif) à la défense et surtout le recours à la « *Justice du Roi* » une fois la sentence prononcée. Reste qu'il est toujours dangereux de faire appel aux magistrats royaux (dépendant des Prévôts), qui n'apprécient que très modérément d'être saisis pour rien. Par ailleurs, il existe un « droit d'asile » de trois jours pour toute personne se présentant dans un temple du Lindo, et cela quel que soit son crime. Passé ces soixante-douze heures, l'individu est systématiquement remis aux autorités.

Un corpus de « *lois* », le Rex Leges, impose un certain nombre de règles communes au royaume. Concernant les infractions rencontrées le plus souvent en cours de jeu, le système repose sur trois « *qualifications* » quand aux sanctions préconisées (le tout restant suffisamment vague pour justifier les particularismes locaux, à la convenance des maîtres de jeu) :

» **Infractions :** Le plus souvent, une amende voire une exposition à la vindicte populaire (mise au pilori, cage, etc.) ou un emprisonnement de courte durée (moins d'un mois). Exemples : Calomnie, destruction de bien privé ou public, exhibitionnisme…

» **Délits :** Un emprisonnement allant jusqu'à 2 ans voir le bagne (sous-entendez les travaux forcés comme par exemple l'entretien des routes, les mines, etc.). Exemples : Agression, complicité d'évasion, fausse monnaie, fraude fiscale, vol…

» **Crimes :** Mutilation, peine de mort ou, dans le meilleur des cas, emprisonnement/bagne de plus de 2 ans : Agression sur l'autorité, désertion, corruption, empoisonnement, esclavagisme, magie noire, meurtre

Klad Tpessa

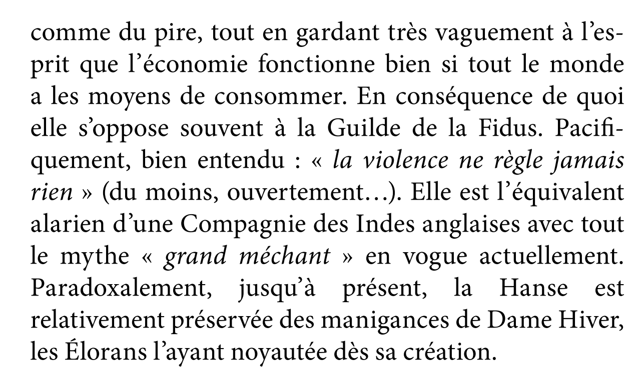
Sinistre. Sombre. Inquiétant. Il ne sourit jamais, ne danse pas, mange peu et reste très discret. Les ragots, les jeux mesquins de la cour et les petites manœuvres des intérêts particuliers l'indiffèrent. Du moins, tant que cela ne touche pas à la sécurité du royaume. Dirigeant du Regard, Klad est un spécialiste de l'envers du décor et du credo qui veut que *« savoir est pouvoir »*. On prétend qu'aucune tractation secrète n'échappe à son regard et qu'il est prêt à lancer ses chiens contre quiconque menace la stabilité d'Alarian. Mais jamais sans l'accord du roi, qu'il rencontre, dit-on, dans ses appartements grâce à un passage secret connu de ces seuls deux hommes. Car c'est aussi la Larme damnée de Khalidan (voir page suivante) dès lors qu'il s'agit de régler définitivement une affaire de haut rang. Ah, dernière chose : Klad n'est pas humain. C'est un vampire…

Les factions

Un certain nombre d'organisations œuvrent plus ou moins ouvertement dans le royaume. Cette liste, non exhaustive, est à l'usage exclusif du Meneur de jeu. Chacune d'entre elles comporte sa part d'ombre et de lumière, toutes évoluent en « *zone grise* ». Les choses ne sont absolument pas tranchées, il n'y a pas de bonne ni de mauvaise faction, simplement des groupes agissant en fonction de leurs intérêts. En résumé, chacune joue sa propre partie d'échecs et, à ce jeu, le sacrifice d'une pièce est aussi une stratégie…

La Hanse

Fédération occulte des plus puissantes guildes marchandes. Son but est de faire des affaires tout en pérennisant ses acquis. La Hanse est capable du meilleur comme du pire, tout en gardant très vaguement à l'esprit que l'économie fonctionne bien si tout le monde a les moyens de consommer. En conséquence de quoi elle s'oppose souvent à la Guilde de la Fidus. Pacifiquement, bien entendu : « *la violence ne règle jamais rien* » (du moins, ouvertement…). Elle est l'équivalent alarien d'une Compagnie des Indes anglaises avec tout le mythe « *grand méchant* » en vogue actuellement. Paradoxalement, jusqu'à présent, la Hanse est relativement préservée des manigances de Dame Hiver, les Élorans l'ayant noyautée dès sa création.



Les Guildes

À l'origine associations d'intérêt professionnels ou d'entraides mutuelles diverses et variées, ce fut longtemps le contre-pouvoir naturel des abus des puissants et le centre de solidarité de groupes d'individus. Aujourd'hui, la notion de guilde a peu à peu évolué depuis l'accession au trône de Mestzin vers le concept de « *regroupement entrepreneurial* » au sens ou nous l'entendons en France en 2016. Précisons d'emblée qu'il s'agit là des organisations employant le plus d'aventuriers, et il est tout à fait possible pour un groupe motivé de créer et de faire évoluer sa propre structure. Quelques–unes, puissantes, sont déjà manipulées par Dame Hiver.

Les Usuriers

L'officielle *Guilde du Fidus* a la mainmise sur les flux monétaires du royaume depuis un édit royal datant de Mestzin. Elle seule est autorisée à effectuer le change monétaire. Ses représentants au Trésor (le « *ministère des finances* » du royaume) participent activement à la politique monétaire en conseillant le Roi. En échange de ces bons et loyaux services – étonnamment, les caisses royales sont pleines à un niveau frisant l'indécence, ses membres ont droit de prêt jusqu'à un taux pouvant atteindre les 10 % d'intérêts par quinzaine. Sauf évidemment pour certains de leurs amis « *privilégiés* », qu'ils soient marchands influents, seigneurs locaux ou courtisans. Les mauvais payeurs, quant à eux, auront droit à une petite visite des mystérieux *Visiteurs de l'Aube*…

Le Mont de Piété n'existant pas en Alarian, ils font aussi office de préteurs sur gage, ce qui permet à beaucoup de pratiquer quelque peu le recel pour arrondir les fins de mois.

Même si de nombreuses raisons en font en interne un vrai panier de crabes, les usuriers se serrent étroitement les coudes et disposent de redoutables moyens de pression. En grattant un peu, on se rend rapidement compte que la *Fidus* est évidemment partout, à divers degrés, où il y a de l'argent à se faire. Petite précision cependant : bien qu'affairiste au dernier degré et sans scrupule, les dirigeants de la *Fidus* n'en sont pas moins conscients eux aussi qu'il ne faut pas tuer la poule aux œufs d'or. La guilde s'autorégule donc, « *lâchant du lest* » lorsqu'il le faut, tout en ayant recours à une « *police* » interne aussi efficace qu'expéditive en cas d'abus manifeste.

Domhil Starango

C'est un aventurier haut en couleur parmi tant d'autres. Rusé meneur d'hommes, il est rapidement devenu le chef incontesté de la plupart des brigands du pays et par là même une sorte de légende. Les paysans d'Alarian, bien que terrorisés par le personnage, ne sont pas franchement hostiles à ce bandit de haut vol qui ne vise que les gros butins. Il apparaît même de plus en plus comme une sorte de « *robin des bois* », un « *fantôme* » insaisissable surgissant de nulle part, voire même le « *champion* » de la cause du peuple. Tout ceci n'est peut-être qu'une folle espérance, ce que le cynique Starango tente de faire croire pour se faciliter la tâche dans des pillages de plus en plus audacieux, planifiés depuis sa base qui se trouverait quelque part dans le Rhü.

La Compagnie

Groupe d'aventuriers disparates unis occasionnellement pour œuvrer pour le bien du Royaume de façon générale et sans pour autant dépendre d'une quelconque autorité d'Alarian. Son origine, ses buts et ses motivations restent obscurs, et ses méthodes parfois très controversées. Son « *siège social* » est une auberge de Talbeth-Hav. Vous l'avez compris, bien que les Compagnons l'ignorent eux-mêmes, les commanditaires sont évidemment les Élorans.

Le Bras, le Regard & les Sanglots du Roi

Khalidan dispose d'une police royale, **le Bras du Roi,** agissant sous les ordres des prévôts et regroupant essentiellement des enquêteurs et des inspecteurs intervenant dans les cas relevant de la Justice du Royaume (crimes de nobles, complots, sédition, etc.).

En parallèle, **les Yeux,** vaste réseau d'informateurs et de mouchards de toutes sortes, sont partout et nulle part à la fois, mais toujours là où il ne faudrait pas. La plupart des yeux travaillent en réseau et sont supervisés par les prévôts.

Beaucoup plus discret, et ne rendant compte qu'au Roi, **Le Regard** espionne et contre-espionne au sens étatique du terme. Bien que ses armes favorites soit l'infiltration, le vol, la corruption et le chantage, il lui arrive d'agir beaucoup plus fermement.

Enfin, d'aucuns murmurent qu'il existerait aussi un groupe chargé de besognes les moins avouables, **les Larmes du Roi**, mais rien n'a jamais été prouvé, Khalidan lui-même ne pleurant jamais…

Tous exécutent leurs missions avec brio, sans état d'âme, et œuvrent dans la culture du résultat à n'importe quel prix.

Les Solaires et les Veilleurs de l'Aube

Troupes d'élites composées de guerriers et de magiciens, ils sont au nombre de 5 500. Il s'agit de la crème de la crème des forces militaires du Royaume, et ils sont d'une fidélité à toute épreuve, tirant sur le fanatisme. 300 d'entre eux, l'équivalent des Grognards napoléoniens (vétérans très aguerris), assurent directement la sécurité de Khalidan à Yago-Talb, dirigés par Daveron le prophète, un homme extrêmement charismatique, barbu et chevelu. Personne ne l'a jamais vraiment vu combattre, mais on dit qu'il est le plus grand guerrier du pays. Il laisse ses lieutenants diriger et intervient très peu dans la vie de la troupe au quotidien. Sa réputation est pourtant au plus haut.

La grande question est de savoir à qui elles ont fondamentalement prêtées allégeance. Est-ce au roi lui-même ? À sa dynastie ? À un quelconque pouvoir plus ou moins occulte ? Ou plutôt à l'idée même du royaume d'Alarian ? Ou à l'idée que Daveron se fait de ce que devrait être le royaume ?

L'Académie

Institution scientifique et artistique du royaume. Regorge de sages, de théoriciens et autres concepteurs de génie. Son credo : le savoir pour le savoir, et ce, quel que soit le domaine (y compris les plus dangereux et les moins avouables). À l'origine de toute évolution technologique récente et très intéressée par le passé, l'Académie sponsorise souvent les explorations des grands labyrinthes d'antan ou lance des quêtes d'artefacts. Aussi noyautée par les Élorans que par Dame Hiver, ses dirigeants sont parfaitement conscients que le savoir est une denrée se louant fort chère pour peu que l'équilibre global des forces soit respecté.

Le Terrier

La plus grande organisation criminelle d'Alarian. Selon la légende, elle doit son nom à l'un de ses fondateurs, un halfelin casanier qui dirigeait son organisation de sa charmante petite demeure nichée au fond d'un vallon verdoyant. Avec le temps, le Terrier est devenu une mafia tentaculaire extrêmement puissante disposant paradoxalement d'un vrai code d'honneur strict, y compris envers les non-membres. Le Terrier « *régule* » souvent les excès des milieux underground du royaume et peut parfois collaborer avec d'autres factions si tel est son intérêt. Son dirigeant actuel est connu sous le pseudonyme de Don Touchk. Est-ce toujours le fondateur, le même halfelin ? Son descendant ? Son rival ? Rien ne ressemble plus à un halfelin qu'un autre halfelin…

Les agitateurs

Alarian abrite de nombreux groupuscules plus ou moins « *indépendantistes* », « *suprématistes* », « *républicains* » voire « *anarchistes* » de toutes races, confessions et opinions politiques. Il n'y a pas d'idéologie commune, cela oscille entre le pur populisme à des fins politiciennes, la jacquerie paysanne, la secte dirigée par un esprit dérangé, le terrorisme ou le groupe d'individus manipulés sans même le savoir. Tous sévissent un temps avant d'être finalement détruits. Si certains prêtent à sourire, quelques-uns sont véritablement dangereux par leurs actions et les moyens utilisés. On note depuis une dizaine d'année une recrudescence de ces mouvements, avec parfois même des « *alliances* » surprenantes. La plupart sont en fait l'œuvre de Dame Hiver ou des Élorans.

La Monnaie

« Un jour, Conquérant en lointaine baronnie croisa gueux mal convaincu d'un nécessaire Royaume. Alarian jeta pièce d'or en déclarant que Roi vaut dix Ducs et cent Barons. Prestement, Gueux convint que Roi estoit d'égale valeur pour moindre fardeau. »

En Alarian, une Couronne vaut dix Ducats ou cent Baruns.

La traditionnelle pièce de platine n'existe pas dans le système financier, bien qu'il soit possible d'en trouver comme trésors. À ce titre, la platine, tout comme les anciennes monnaies d'avant Alarien n'a de valeur que pour son métal.

Pour faire simple, divisez les valeurs habituelles par deux, soit :

10 pièces d'or anciennes ou
1 Platine = 5 Couronnes.

Les Couronnes sont à l'effigie de la lignée royale et les Ducats à celle des dirigeants des provinces au moment de leur fabrication. Elles sont frappées par la Fidus qui dispose d'une succursale dans chaque capitale des Provinces. Ces pièces pèsent 10 grammes et sont carrées.

Les Baruns, en revanche, sont rectangulaires et doivent comporter la marque du métallier appointé qui les produit à la demande expresse des autorités.

À noter aussi l'existence d'une pièce de 100 Couronnes, le Sol (à l'effigie d'Alarian), qui a été frappée à 10 000 exemplaires lors des Grandes fêtes du cinquantième anniversaire de la fondation du royaume. Outre son importante valeur, sa rareté en a évidemment fait une pièce de collection.

Les échanges internationaux ne se font qu'avec des petits lingots d'or ou d'argent de 100 grammes (difficiles à écouler en cas d'attaque et qu'il est d'usage de couper en deux lors de la finalisation des transactions afin d'éviter les mauvaises surprises) ou plus rarement en troc. Les taux de changes sont variables en fonction des pays (parité avec la monnaie rhagarronaise, mais regard appuyé en coin et probable rapport aux autorités en cas d'utilisation de devise étrangère. La réciproque est d'ailleurs vraie en Alarian).

La religion en Alarian

« Tous les dieux, tous les paradis et tous les enfers sont en nous. Ce sont des rêves magnifiés, et les rêves ne sont que les manifestations imagées des énergies conflictuelles du corps. »

— Joseph Campbell, Puissance du mythe

Vous l'avez lu dans le **chapitre 2**, l'histoire de la foi en Alarian, très étroitement liée à l'histoire du royaume, a été particulièrement agitée. D'abord par la perte de la foi survenue lors de la tyrannie du Peuple de l'Avant. Puis les égarements sectaires des Âges sombres. Le renouveau d'une spiritualité, enfin, s'est amorcé grâce au Noir-Sceau puis plus récemment avec le Lindo, une philosophie rapportée par Alarien, qui a lui-même accédé au statut d'avatar avant de disparaître…

Ce chaos a passablement perturbé l'état spirituel d'innombrables générations, qui ont abandonné la vénération du panthéon des dieux traditionnels, qui à leur tour ont détourné leur regard du territoire. Depuis le règne d'Alarien, assez récent sur l'échelle de temps pertinente pour les affaires divines, les choses commencent à rentrer petit à petit dans l'ordre. Mais en religion comme dans bien des domaines, Alarian est un endroit unique et singulier.

Il ne peut n'en rester qu'un !

Que se passe-t-il lorsque deux avatars d'un même concept (« Ares » dieu de la Guerre et de la Brutalité et « Thor », dieu de la Force, par exemple) se rencontrent ? Cela finit généralement en guerre de religion entre les adeptes, et malheur au vaincu ! Parfois, des adeptes plus « sages » (ou des égrégores moins belliqueux) parviennent à un syncrétisme, les deux égrégores fusionnent et un nouvel avatar plus consensuel apparaît.

Et si votre truc est trop fumeux pour moi ?

Qu'à cela ne tienne ! Considérez dès lors que les Dieux étaient tout simplement occupés ailleurs à régler des choses autrement plus importantes que de répondre aux suppliques des uns et des autres. Ils ont de nouveau le regard tourné dans la bonne direction et s'attellent désormais à remettre un peu d'ordre dans le quasi-vide spirituel qu'était devenu Alarian depuis un millénaire. Et ce qu'ils constatent ne leur plaît pas forcément…

Un peu de théorie

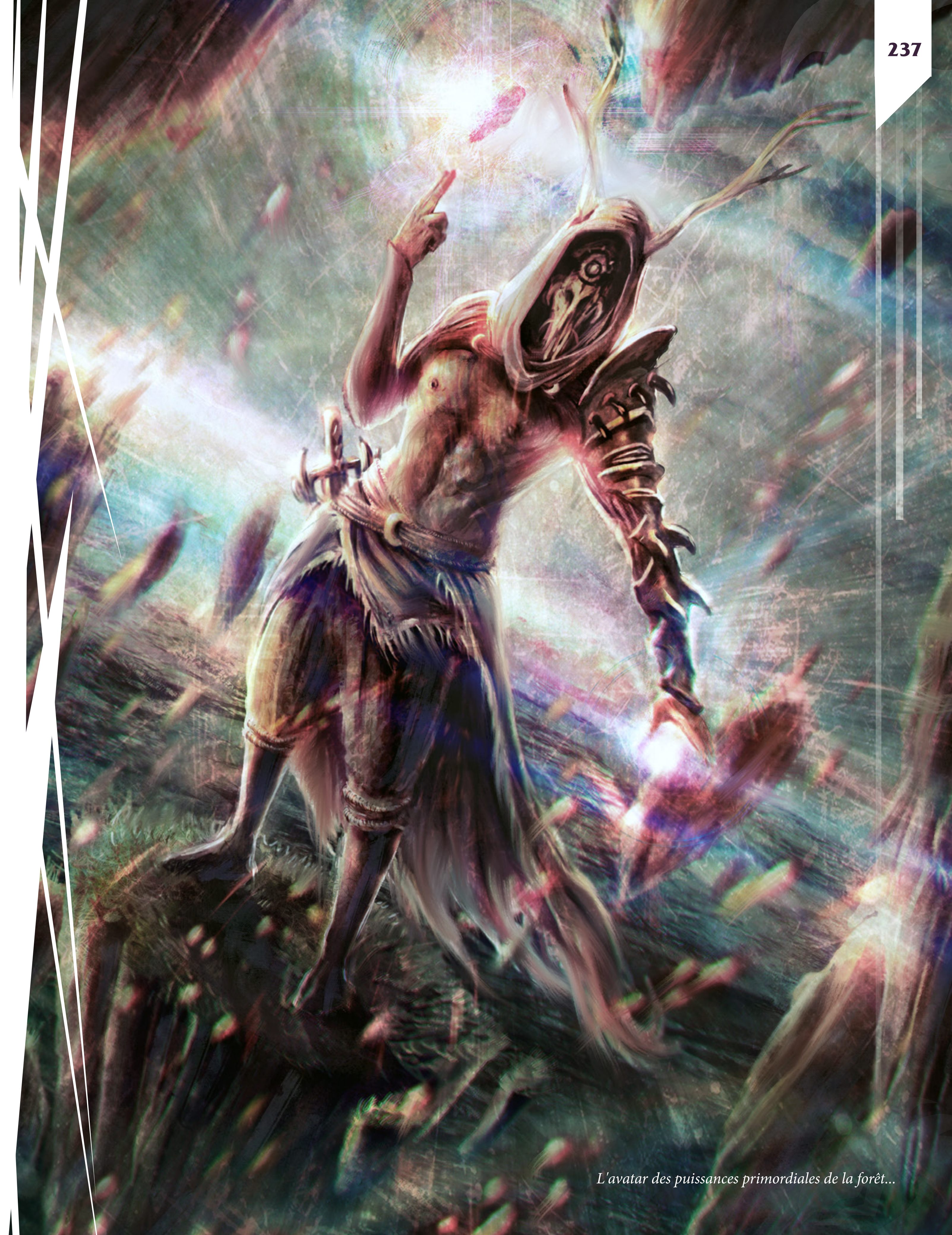
C'est la **foi** des peuples pensants qui permet l'existence des dieux et entraîne les « *miracles* » de la magie cléricale. Sans prosélytisme et sans croyant, les dieux tendent à s'évaporer, et la magie cléricale cesse purement et simplement de fonctionner. Le clerc alarien est donc un religieux, un vrai, ayant pour mission de servir et d'entretenir la foi dans les Dieux et en « *son* » dieu en particulier.

La personnalisation des dieux est illusoire. On n'honore pas un dieu en particulier, mais des concepts. L'amour, la colère, la compassion, la haine. Présents dans le cœur de tout être, ces concepts ne disparaissent jamais vraiment. En revanche, la divinité qui est la personnalisation du concept peut « *naître* », gagner en puissance, régresser voire « *mourir* », selon le niveau d'adoration dont elle fait l'objet. Les Dieux ne sont donc qu'une interprétation et une représentation particulière d'un concept, à une époque donnée et au sein d'une culture de pensée donnée.

Les dieux, et tout ce qui tourne autour, ne sont donc que des **égrégores**, c'est-à-dire des entités, des forces ou des constructions produites et influencées par la somme des désirs et des émotions communes d'individus. Au paroxysme de la foi, le tout « *prend forme* » et se met à « *vivre* » de façon autonome, jusqu'à produire des formes tangibles incarnées, les fameux avatars. Il arrive aussi qu'un individu exceptionnel soit considéré comme un « *dieu vivant* ». Tel fut le destin d'Alarien, que la foi du peuple a transcendé en une entité supérieure. Les avatars suivent donc des cycles de puissance ou de déchéance qui sont des cercles vertueux ou vicieux.

Théoriquement, n'importe quoi ou n'importe qui peut accéder à la nature divine, à condition d'être porté par une foi suffisamment puissante et partagée. Plus celle-ci est forte, plus les interactions divines avec le monde sont importantes. C'est particulièrement vrai pour la magie cléricale de haut niveau.

Les dieux, aussi puissants soient-ils, ne sont donc pas des avatars invincibles. Bien qu'il soit impossible de les « *tuer* », au sens classique du terme, il est tout à fait possible de les « *bannir* » ou de les emprisonner dans des sortes de stases en utilisant des moyens appropriés tels que les Pierres du Ciel (des pierres magiques particulières). Ils deviennent alors des « *Non-Morts* », des entités



L'avatar des puissances primordiales de la forêt...

prisonnières, sombrant dans la folie au fil du temps, fort heureusement incapables d'interagir avec quiconque.

Les Dieux en Alarian

Au Noir-Sceau, les rites funéraires, les veillées mortuaires et l'accompagnement du défunt.
Au Lindo, les cérémonies de mariage et les célébrations des naissances.
Au Noir-Sceau, les cérémonies pour chasser les mauvais esprits, les exorcismes.
Au Lindo, les fêtes pour bénir les récoltes, célébrer le renouveau de la vie.
Au Noir-Sceau, la chasse aux sorcières, l'inquisition, la lutte contre les nécromants. La traque impitoyable pour débusquer le mal.
Au Lindo, la lutte contre les créatures maléfiques, la tâche de repousser les ténèbres
Au Noir-Sceau, le crépuscule, la fin de toutes choses.
Au Lindo, l'aube, le renouveau.

Les Dieux humains

L'histoire d'Alarian a fortement influencé les croyances et les rapports des populations envers les dieux. Com-

Option : Emplacements et niveaux de sorts

En Alarian, le lancement de sorts est fortement influencé par la présence ou non de croyants. Une divinité est beaucoup plus présente et accessible pour ses clercs lorsque ceux-ci se trouvent dans une région ou une cité qui fait la part belle à son culte. Cela se traduit techniquement par la possibilité pour les clercs de préparer des sorts supplémentaires (ou au contraire d'être limités à ce niveau), voire parfois d'accroître (ou réduire) la puissance des sorts invoqués. Référez-vous à la table suivante pour connaître les effets sur un clerc.

Influence divine	Explication	Effet
Inexistante	Aucun temple, les habitants de la région ne connaissent pas cette divinité.	Le clerc prépare ses sorts comme s'il était de 2 niveaux inférieur à son niveau réel. Au moment de l'incantation, il est nécessaire d'utiliser un emplacement de niveau supérieur (emplacement de niveau 1 pour un tour de magie, de niveau 2 pour un sort de niveau 1, etc.)
Ténue	Aucun temple, quelques habitants de la région vénèrent cette divinité ou un concept proche.	Le clerc prépare ses sorts comme s'il était de 2 niveaux inférieur
Légère	Présence éventuelle d'un temple mineur ou d'un autel, habitants de la région connaissent la divinité même s'ils ne la vénèrent pas.	Le clerc prépare ses sorts comme s'il était de 1 niveau inférieur. *Note :* les clercs non-humains ne peuvent jamais descendre en-dessous de ce seuil
Moyenne	Présence d'un temple ou d'autels, habitants de la région reconnaissent du pouvoir à cette divinité et font des offrandes même s'ils vénèrent principalement une autre divinité.	Aucun effet
Accrue	Présence d'un ou plusieurs temples, célébrations particulières menées par le clergé (festivals, processions, etc.), influence de la divinité dans la vie des habitants au jour le jour.	Le clerc prépare ses sorts comme s'il était de 1 niveau supérieur
Importante	Présence d'au moins un temple majeur avec l'une des figures importantes du clergé, célébrations régulières, présence importante de la divinité dans la vie de tous les jours.	Le clerc prépare ses sorts comme s'il était de 1 niveau supérieur. Au moment de l'incantation, le clerc est toujours considéré comme utilisant un emplacement de niveau supérieur
Omniprésente	Présence de plusieurs temples majeurs, lieu saint, présence de l'avatar divin, religion unique et omniprésente pour les habitants	Le clerc prépare ses sorts comme s'il était de niveau supérieur (au MJ de juger). Au moment de l'incantation, le clerc est toujours considéré comme utilisant un emplacement de niveau supérieur. Le DD des jets de sauvegarde des sorts lancés par le clerc est augmenté de 2

Le credo du Noir-Sceau

- Je suis enclin à faire le mal ou à y succomber. Je me suis moi-même marqué du Noir-Sceau, me rendant ainsi indigne des dieux ;
- Étant un être faible, je suis soumis à toutes sortes de tentations ;
- Le monde est un espace dangereux ou rôdent des êtres et des créatures tourmenteuses et tentatrices ;
- Je dois apprendre à lutter contre ces tentations et à combattre sans pitié les tentateurs ;
- Je dois expier les fautes de mes Anciens en me soumettant à l'ordre naturel des choses. Chercher à le renverser revient à défier les dieux eux-mêmes car ce sont eux qui l'ont institué ;
- Je dois expier mes faiblesses par un dur et honnête labeur : le travail est tout autant une pénitence qu'un moyen d'expiation et un acte d'humilité nécessaire envers les dieux ;
- Je dois être juste envers mes semblables tout en n'étant point faible dans mes jugements et mes actes ;
- Ce que je dois endurer doit l'être sur cette terre, le suicide ou les offrandes sacrificielles me sont interdites ;
- Je dois toujours favoriser l'intérêt général et systématiquement agir en ce sens sans tenir compte de l'intérêt individuel ;
- Si je cède à mes faiblesses et aux tentations, alors je ne trouverai pas la quiétude et ne permettrai pas à l'Humanité de vivre dans la lumière des dieux.
- Il n'y a rien, et ne doit rien y avoir, dans la Quiétude sinon l'intransigeance, le souvenir et le respect.

OSZTARNAOS, grand-prêtre du Noir-Sceau

Surnommé le Corbeau, l'homme reste à l'image traditionnelle de ce que fût le Noir-Sceau pendant des siècles : pessimiste et sombre, maladivement curieux et méfiant tout en étant parfaitement conscient que l'influence du Noir-Sceau n'est désormais qu'un souvenir de plus en plus lointain. Il est de taille moyenne, chauve, le visage creusé de rides malgré un âge peu avancé. Il ne rit jamais, pas même des défaites de ses ennemis, et parle peu, d'une voix sèche. Que ce soit auprès du roi Khalidan (c'est un homme de cour) ou à la faveur de ces menus incidents qui marquent l'imagination populaire, il ne manque jamais une occasion de renforcer l'image du Noir-sceau, quitte parfois à jouer un jeu dangereux en devenant un allié de circonstances au gré des intérêts. De plus, il doit faire face aux dissensions au sein même du culte, la frange ultra-orthodoxe s'opposant de plus en plus violemment aux « progressistes » qui voient dans l'évolution des choses un signe évident de la volonté des Dieux.

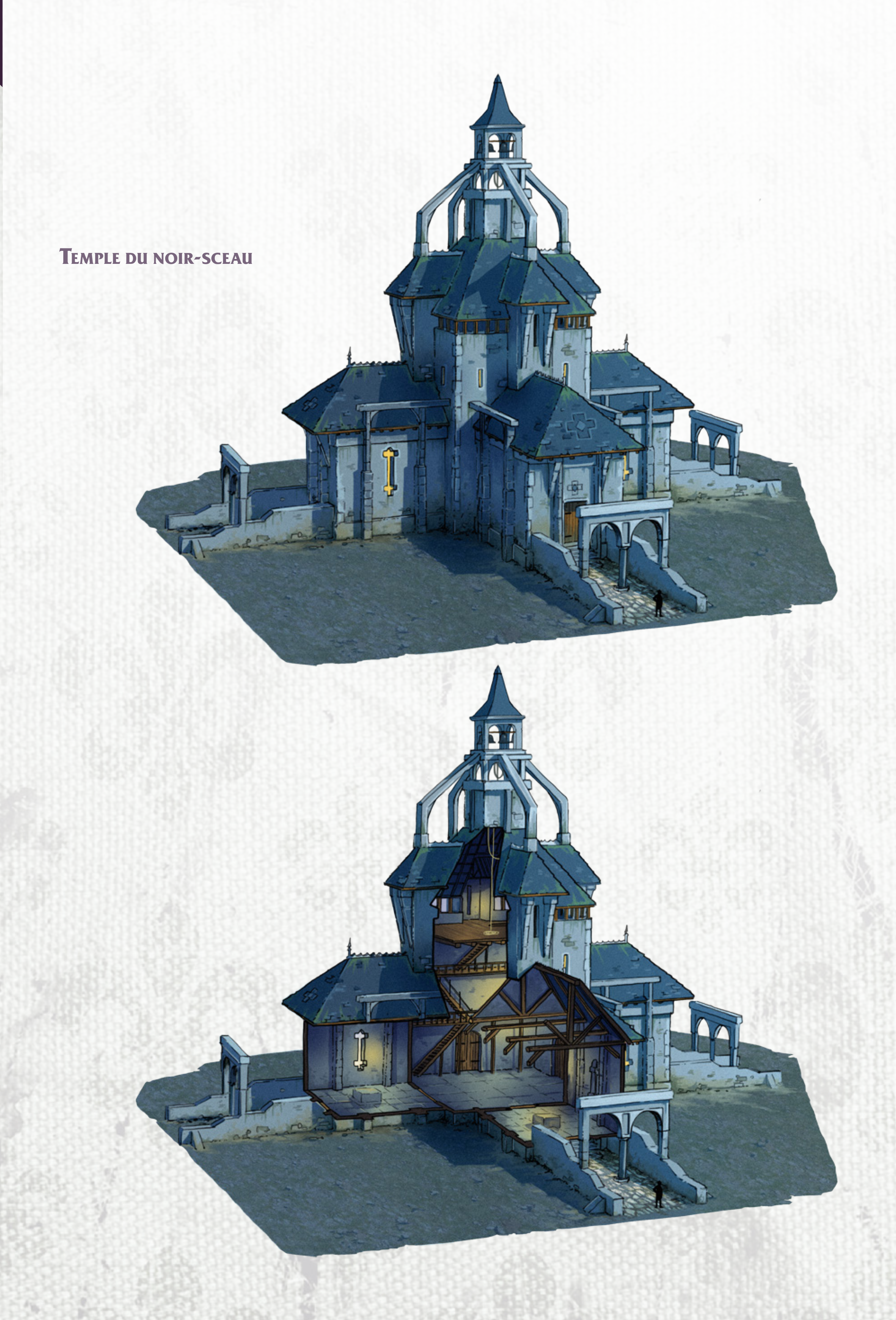
Les temples du Noir-Sceau sont austères et ne portent pas de signe distinctif lié à une religion en particulier afin de n'offenser aucun des dieux qui sont collectivement honorés en leur sein. Pour cela, les temples du Noir-Sceau sont généralement bâtis en croix. Chaque aile est dédiée à un « type » de dieux selon leur proximité avec l'un des quatre éléments : la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Bien que cela soit encore peu fréquent, on trouve quelques prêtres dédiés à un dieu particulier qui officient.

Option : Prêtre du Noir-Sceau

Les clercs du Noir-Sceau ne vénèrent pas une divinité en particulier. Toutefois, tout comme l'archétype de prêtre, ils choisissent deux domaines. L'un de ces deux domaines doit être la mort, l'autre un élément parmi air, eau, feu et terre. Un clerc du Noir-Sceau dispose des particularités suivantes :

- En plus de leurs capacités usuelles, les clercs du Noir-Sceau ont accès à la capacité de puissance élémentaire de l'élémentaliste, liée au domaine élémentaire choisi. Le clerc doit utiliser une canalisation divine pour faire usage de cette capacité.
- Un clerc du Noir-Sceau n'est pas affecté par la présence de croyants ou non dans la région où il se trouve (voir ci-contre).

TEMPLE DU NOIR-SCEAU



ment croire en effet en des entités incapables de venir au secours de leurs ouailles ? Et quand bien même, comment continuer à croire en obtenant si peu de signes tangibles de la survivance de ces mêmes dieux ?

Dans un premier temps, Les peuples d'Alarian ont « *déplacé* » leur foi sur des thèmes et des concepts plus généraux (la guerre, le froid, les moissons, l'enfance, les tempêtes, la justice, etc.). Bien sûr, ces « *dieux* » ont souvent été plus ou moins localement personnalisés, avec un nom et un domaine de compétences, et parfois un embryon de panthéon s'est formé. Il n'en demeure pas moins que ces cultes étaient exclusivement régionaux, avec peu d'adeptes. En conséquence, aucun clerc n'était véritablement capable d'user de magie cléricale. Tout au plus certains pouvaient lancer quelques sorts mineurs, immédiatement considérés comme de grands miracles, noyés dans un flot de pratiques beaucoup plus rationnelles (médecine, météorologie, etc.). En définitive, les clercs des Âges Sombres prônaient plutôt une philosophie de vie, rassurant comme ils le pouvaient une population effrayée.

La question fondamentale, le pivot sacerdotal, que se posèrent alors les théologiens ne fût pas de nier l'existence même des dieux, fait indéniable et incontestable, mais de comprendre les raisons de leur abandon. Les dieux étant par essence incontrôlables et versatiles, nul de pouvait dire quand, comment et sous quelles apparences ils se révéleraient à nouveau. Mais ce qui était certain, c'est qu'ils reviendraient. Il ne pouvait en être autrement.

Dès lors, l'essentiel revenait à se demander comment favoriser le retour en grâce de l'Humanité. Qu'importent les dieux honorés, l'essentiel était le retour du divin dans le royaume. Ainsi s'explique la relative tolérance des cultes les uns envers les autres, en dehors évidemment des luttes d'influence bassement matérielles qui ne manquent jamais d'éclater.

Deux « *réponses* » ont été apportées, via deux philosophies opposées mais complémentaires, qui dominent encore aujourd'hui la vie théologique, morale et spirituelle du royaume : le **Noir-Sceau**, un courant expiatoire d'apparence rigoriste, voir sinistre, datant des Âges Sombres. Et, plus récemment, le **Lindo**, qui prône une quête de perfection individualiste.

Il est important de bien conserver à l'esprit que ces deux philosophies n'empiètent d'aucune façon sur le panthéon, les pratiques sacerdotales ou le choix spirituel des croyants. Elles se contentent simplement d'indiquer un chemin à suivre, une manière d'agir pour favoriser au mieux le retour des dieux. Elles visent la même finalité. Dès lors, il est tout à fait normal de voir ces deux courants honorer, chacun a leur manière, un même Dieu.

Jouer un clerc

Il y a un aspect essentiel dans Alarian : un retour aux fondamentaux de la classe de clerc, c'est-à-dire un individu prosélyte servant « *son* » dieu plutôt que d'être simplement au service d'un culte déjà bien établi.

Il est important de conserver à l'esprit que les dieux ne se manifestent à nouveau que depuis peu de temps et que tous n'ont pas encore signifié leur retour. Partant de là, un PJ clerc doit véritablement avoir l'opportunité de développer son culte tel qu'il le souhaite (en concertation avec le MJ, évidemment).

Schématiquement, les trois premiers niveaux du personnage dans le jeu correspondent à une *« quête spirituelle personnelle »* aboutissant à une *« illumination »*. Durant cette période, le joueur doit faire en sorte de faire évoluer spirituellement son personnage afin d'établir les bases de ce qui deviendra le dogme et les préceptes de sa future foi.

Puis, dans les niveaux supérieurs, il devra faire du prosélytisme au sein de la population, construire des temples tout en recrutant et formant des « ministres ». Bref, véritablement restaurer l'influence de son dieu en Alarian pour finalement, peut être, avoir l'immense honneur de croiser son avatar et de devenir un disciple dont parleront les livres sacrés.

D'un point de vue plus pragmatique, s'il ne fait pas tout cela, le clerc ne pourra tout simplement pas accéder aux niveaux suivants. Car son dieu ne sera pas assez loué dans le royaume…



Les dieux au quotidien

Aujourd'hui, les religions d'Alarian forment un tissu complexe de croyances qui s'entremêlent et se recoupent. À un premier niveau, on trouve les cultes, souvent animistes : de la nature, de la terre, des esprits…

Ensuite viennent d'autres cultes tournant autour de figures tutélaires archétypales :

Le Grand Veneur, chasseur et guerrier

La Déesse-Mère, fertile et protectrice

Le Soleil Invaincu, guerrier sage et juste (personnification d'Alarien)

Le Sans-Visage, être mystérieux et craint, vivant dans l'ombre en se nourrissant du malheur des hommes

PYT HOIN, GRAND PRÊTRE DU LINDO

Voilà un homme large d'esprit et extrêmement cultivé. Grand et mince, il parle avec beaucoup d'emphase et accompagne souvent son discours de gestes, sauf lorsqu'il est en colère. Ses larges mains ont plus d'une fois assommé un agresseur du premier coup, et il n'est jamais à court de parades telles que des dards soporifiques, liens magiques et autres, lui permettant de se défendre sans tuer l'adversaire. Le Lindo, fortement présent en Ystaad, Yelin et en Gramlin, n'est pas parvenu à significativement s'implanter dans les autres provinces d'Alarian. Depuis une cinquantaine d'année, c'est donc en direction du Rhagarron voisin que Pyt Hoin tente de répandre la bonne parole, en collaboration avec Ernegys, un disciple l'ayant longtemps secondé. Autant dire que l'influence diplomatique discrète mais significative du Lindo n'est plus à démontrer…



Le Vagabond, éternel errant, parcourant sans trêve les chemins du royaume

Le Sombre Veilleur, créature funèbre veillant sur les âmes des morts

Le Souffle et sa jumelle **l'Onde**, maîtres des vents et de l'eau

Et bien d'autres encore.

La cohabitation des deux philosophies que sont le Noir-Sceau et le Lindo, à la fois rédemption collective et élévation spirituelle individuelle, semble avoir été favorablement perçue par les dieux. Certes, les signes sont encore fugaces et les miracles encore peu nombreux, mais les clercs recommencent à user « *normalement* » de magie cléricale. Les dieux semblent bel et bien de retour !

Le Noir-Sceau

Définie par cinq prophètes des Âges Sombres (les Très Saints), la philosophie du Noir-Sceau considère que l'Humanité a commis trop de fautes et de blasphèmes, ce qui a entraîné le courroux des dieux. Les prier ne sert donc plus à grand chose, le mal est fait, il faut dorénavant expier en espérant un retour en grâce. Ce credo est encore d'actualité aujourd'hui. Si les hommes souffrent, si les morts se relèvent, si des épidémies s'abattent sur une région, c'est toujours parce qu'il y a eu une faute. Un acte contre la volonté des dieux, un sacrilège. Un « *Noir-Sceau* ».

Le culte promet à ceux qui lui sont fidèles d'échapper aux tourments en gagnant sur la terre un droit à une paix éternelle dans le néant de la mort, la « *Quiétude* ». La vie en soi n'a aucune importance. Seule une existence d'expiation et de piété apporte une modeste obole à la grande prière collective devant attirer de nouveau le regard des dieux en Alarian.

L'organisation du Noir-Sceau est ancienne et son influence sur les populations a pesé de tout son poids pendant des siècles et des siècles. Étant les seuls à pouvoir véritablement repousser les mort-vivants, les membres du Noir-Sceau sont essentiellement des clercs-guerriers protecteur des peuples. Ils font également d'habiles manipulateurs dans le domaine politique.

Les plus voyageurs des théologiens constateront, non sans grand étonnement, mais sans en parler ouvertement de peur de s'attirer les foudres de l'ordre, que l'organisation des temples Noir-Sceau n'est pas sans rappeler le culte des éléments, l'élémentisme, se pratiquant en la lointaine cité de Laelith…

Le Lindo

Jeune religion en Alarian, le Lindo est une philosophie qui promulgue la paix, la compassion et l'amour de la vie. Ramenée par Alarien des lointaines contrées qu'il visita durant sa jeunesse, plus personne n'en connaît les origines – à part peut-être Pyt Hoin, le grand clerc en personne, dont les archives secrètes recèlent bien des savoirs. Il est probable que le conquérant agrégea entre elles diverses doctrines afin de forger une religion d'espoir – une arme aussi déterminante dans sa conquête que la puissance de son armée.

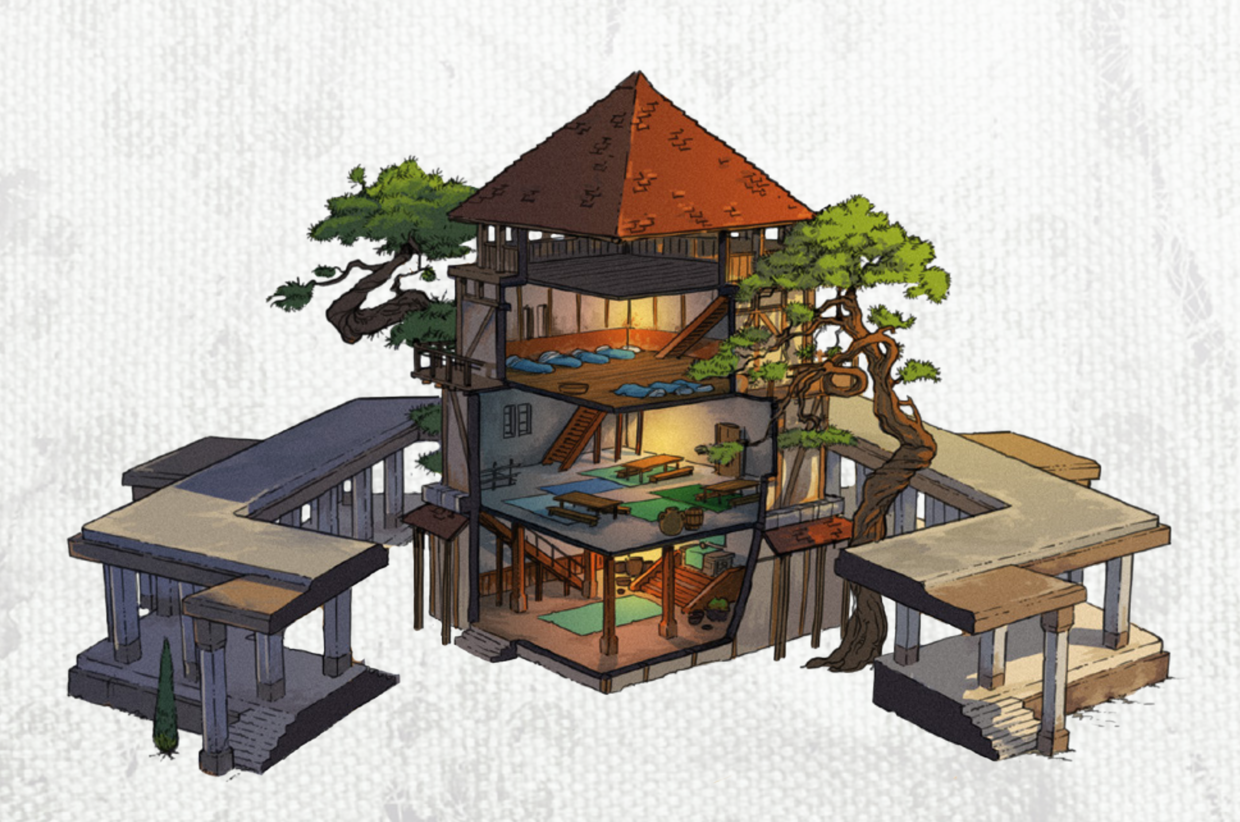
Le Lindo connut rapidement un grand succès au sein des populations. Son dogme contrastait avec le mortifère Noir-Sceau et de nombreux Alariens, avides de paix et de tranquillité, adoptèrent avec enthousiasme une philosophie leur promettant une vie meilleure – que ce soit la présente ou celle promise dans l'au-delà.

Le Lindo est en effet profondément humaniste et plutôt individualiste. Son credo de base est que l'homme a un rôle à jouer dans la vie, déterminé par sa naissance. Il a le devoir de l'accomplir du mieux possible : un paysan doit cultiver sa terre pour en tirer les meilleures récoltes, un marchand doit faire prospérer l'économie, un soldat doit protéger les plus faibles et de combattre les tyrans, un noble doit prendre soin des intérêts de ses sujets, etc. Une existence bien menée assure à un individu la paix de l'âme et la promesse d'une réincarnation favorable. Car le Lindo prône un éternel recommencement, la vie et la mort se succédant de la même façon que le jour succède à la nuit.

L'homme ne peut s'accomplir que dans la paix, la violence finissant toujours par le pervertir. Le Lindo promeut des qualités telles que la compassion, l'entraide,

Temple du Lindo





l'amour de son prochain, la non-agressivité, la patience, la retenue, l'humilité… Des valeurs qui, appliquées au quotidien, assurent la paix des communautés et créent ainsi un cadre propice à l'épanouissement de chacun dans le cadre de son devoir de vie.

Le Lindo est un ordre essentiellement monastique. Ses temples sont tous organisés de la même façon : une bâtisse pentagonale borde un cœur disposant lui-même de cinq côtés, le tout surmonté d'une haute tour de bois richement enluminée. Ils accueillent les moines qui dédient leur existence au service de leur prochain, mais aussi les voyageurs pour une nuit ou quelques jours. Ainsi, un temple du Lindo n'est pas tant un bâtiment religieux qu'un havre de paix et de sagesse à l'abri de la dureté du monde. Les moines se considèrent avant tout comme des guides spirituels, aidant leurs ouailles à comprendre leur place en ce monde.

Si les adeptes du Lindo se veulent non-violents, cela ne signifient pas qu'ils soient inoffensifs ! Refuser d'être un loup ne fait pas nécessairement de vous un mouton pour autant. Cheminant sur les routes ou ayant à cœur de protéger leur communauté, les moines du Lindo sont des experts dans le maniement du bâton – un accessoire aussi pratique pour la marche que pour rosser des brigands. Ils connaissent également des arts martiaux se pratiquant à mains nues et visant à neutraliser l'adversaire par des clés et des immobilisations. Bien que l'acte violent soit toujours pratiqué en dernier recours, plus d'un ruffian s'est retrouvé le visage dans la boue et le bras douloureusement tordu… Mais si la cause est juste et qu'il n'y a pas d'autre solution, le clerc du Lindo peut parfaitement manier d'autres armes s'il en a reçu l'enseignement. Préférant toujours épargner ses adversaires, il combattra vaillamment mais dans l'honneur et le respect, sans haine ni passion.

Idée de scénario

Pourquoi ne pas faire découvrir l'existence des piliers au cours d'un scénario ? Un ensorceleur mal intentionné, chassé de sa ville natale pour des actes de malveillance, veut se venger. Il a par ailleurs compris l'existence du système des piliers et des flux de magie. La ville s'est bâtie et a prospéré grâce à un puissant pilier positif.

Si on considère que ce pilier est une fontaine à l'intersection de nombreuses lignes, l'ensorceleur est en train de polluer en amont, sur plusieurs lignes, le flux de la magie en perpétrant en des points précis des rituels ignobles, sacrifiant des innocents.

Au départ, il ne s'est rien passé. Et puis la malchance, le malheur a commencé à s'abattre sur la ville. De plus, des voyageurs, des gens isolés ont disparu (les sacrifiés). Le mage de la ville a commencé à suspecter quelque chose. Et puis le premier incident est arrivé. Une nuit, la ville a été l'objet d'une attaque des fantômes de gens décédés récemment. C'est là qu'on a fait appel aux PJ. Le mage ne sait pas ce qui se prépare mais a compris que l'affaire était en lien avec le pilier. Encore quelques rituels et l'ensorceleur aura totalement corrompu le flux de magie. Il faut enquêter, comprendre et l'arrêter.

Ensuite, que feront les PJ ? Le tuer ou l'obliger à partager sa connaissance pointue des flux et des piliers ? Dira-t-il la vérité ?

Les Dieux Non-humains

Les religions non-humaines fonctionnent sur le même principe que les religions humaines, si ce n'est que la plupart des autres races du royaume n'ont pas ressenti le besoin spirituel d'avoir recours aux réponses du Noir-Sceau et du Lindo.

De plus, chez les races ayant une longévité importante, les dieux vénérés jadis n'ont pas été aussi radicalement oubliés, même si ces derniers n'ont pas répondu beaucoup plus aux suppliques des fidèles.

Ainsi, chez les elfes, le Peuple de l'avant, la Révolte et les Âges Sombres sont considérés comme autant d'étapes d'une épreuve mystique imposée par les dieux afin de tester la solidité de leur foi. Les événements actuels tendent à démontrer qu'ils sont en passe de la réussir.

Le cas des nains est différent. Aucun des clans vivant actuellement en Alarian n'est originaire du royaume. Ce sont des « *migrants* » arrivés durant les Âges Sombres, ayant pris possession des citadelles Andvari sans en connaître beaucoup sur leurs prédécesseurs. Si quelques lettrés ont bien cherché à en savoir un peu plus, les dogmes sont restés ceux des contrées d'origine. D'où d'interminables désaccords théologiques venant s'ajouter aux nombreuses querelles bassement matérielles qui gangrènent encore les relations inter claniques.

Actuellement, la grande différence entre les religions humaines et celles des autres races est que le retour des dieux non-humains est beaucoup plus rapide, visible et tangible dans le cadre de la magie cléricale. Ce qui entraîne un regain de spiritualité encore plus important que chez les humains.


Lieu féerique concentrant les énergies

LA MAGIE EN ALARIAN

Si la magie cléricale et la foi dans les divinités sont en plein renouveau, il n'en est pas de même pour la magie profane en Alarian. Depuis la révolte et les grandes purges qui s'ensuivirent, les mages et les enchanteurs sont peu nombreux dans le royaume. Pour les disciples du Noir-Sceau, un magicien ou un ensorceleur sont toujours suspects, sans même parler d'un sorcier. Pour les paysans, ils sont sources d'ennuis, et donc de défiance. Même pour l'Académie, la magie reste principalement un sujet d'étude, et non de pratique.

Pourtant, pour ceux qui savent reconnaître et interpréter les signes, il ne fait aucun doute qu'Alarian est imprégné de magie. Même le moins éduqué des garçons de ferme peut parfois créer des effets magiques fugaces, sans aucun apprentissage et, surtout, sans en avoir conscience. Ces manifestations passent pour des coups de chance ou des coups du sort, les vieux parlent d'anciennes malédictions et de charmes jetés par des sorcières, et rares sont les érudits qui ont ne serait-ce qu'un aperçu de la vérité…

Les champs magiques

Comme la plupart des autres mondes, Alarian se trouve sur la plan matériel, l'endroit où se croisent les forces élémentaires et philosophiques de la création. Le plan éthéré baigne les plans intérieurs et agit comme un filtre pour le monde matériel, qui ne survivrait pas à une exposition directe au chaos élémentaire. Toutefois, en Alarian, le filtre fonctionne de manière imparfaite, et des bribes de puissance élémentaire et éthérée se glissent par des interstices, les Piliers.

Sorts et champs magiques

Même un magicien doit recourir à des moyens avancés afin de détecter ces champs. Ainsi, un sort de *détection de la magie* ne suffit pas à déceler leur présence, à moins d'être utilisé en tant que rituel. Le magicien discerne alors la présence ou non d'un pilier, ainsi que sa nature (positif ou négatif), de manière diffuse.

Forme éthérée, *projection astrale* et *vision suprême* permettent par ailleurs à un lanceur de sort de déceler immédiatement la brèche entre plan matériel et plan éthéré, ainsi que la présence d'un pilier ou d'une ligne magique. Pilier et ligne lui apparaissent comme des courants plus ou moins forts au milieu des brumes.

Option : piliers positifs et négatifs

Par défaut, les champs magiques n'ont pas une influence directe sur les lanceurs de sorts. Toutefois, si un pilier est particulièrement puissant, ou pour les sorts lancés en tant que rituel, vous pouvez employer la règle suivante.

- Les effets d'un pilier de magie se font sentir dans une zone de 15 mètres de diamètre.
- Un pilier positif permet d'utiliser un emplacement inférieur d'un niveau au moment de lancer un sort. Au minimum, le niveau de l'emplacement utilisé doit tout de même être supérieur ou égal au niveau du sort, et le lanceur ne peut pas bénéficier d'un niveau d'emplacement dont il ne dispose pas habituellement. Par exemple, un magicien qui lancerait le sort *sphère de feu* peut utiliser un emplacement de niveau 2 comme s'il s'agissait d'un emplacement de niveau 3. Sa sphère occasionne donc 1d6 dégâts supplémentaires. Par contre, il ne pourrait pas utiliser un emplacement de niveau 1, puisque *sphère de feu* est un sort de niveau 2.
- Un pilier négatif limite sérieusement la capacité du lanceur de sorts à utiliser des emplacements de niveau supérieur pour améliorer les effets de ses sorts. Ainsi, pour chaque niveau supplémentaire dont il souhaite disposer, il doit augmenter le niveau de l'emplacement utilisé de deux. Par exemple, un magicien qui souhaiterait bénéficier d'un bonus de dégâts pour sa *sphère de feu* devrait utiliser un emplacement de niveau 4.

Cela créé un ensemble de champs magiques diffus, appelés lignes Ley par les elfes, constitué de lignes courbes allant d'un pilier à un autre. Lorsque l'énergie (Æther) émane du sol et s'élève vers le ciel, on parle d'un pilier ou d'un champ positif. La région est généralement baignée dans une atmosphère sereine, les créatures magiques sont nombreuses et peu agressives, le climat est agréable, et la végétation prospère. Au contraire, si l'énergie s'enfonce vers les profondeurs, c'est un champ négatif. La région qui entoure de tels champs magiques est souvent connue des voyageurs ou des habitants, qui préfèrent l'éviter. Le climat y est changeant ou hostile et la végétation déformée, quand la région n'est pas tout bonnement maudite ou hantée. Bénéfiques ou non, la puissance de ces piliers peut considérablement varier d'un pilier à un autre, mais aussi d'une saison à l'autre, sans que personne soit capable de prédire ces fluctuations.

Ces champs et lignes magiques sont totalement invisibles aux gens du commun. Pourtant, ils affectent leurs vies. Car une petite partie des habitants d'Alarian y sont sensibles, un enfant sur vingt ou vingt-cinq, tout au plus. Cette influence est surtout présente pour celles et ceux nés à proximité d'un pilier ou d'une ligne de magie. Selon la nature du champ magique (positif ou négatif), l'individu est considérablement influencé pour le reste de sa vie : un champ positif apporte la chance, la générosité et la réussite, alors qu'un champ négatif apporte le malheur, la violence et l'échec. Une infime minorité, parmi ceux-là, apprennent à manipuler cette énergie mystérieuse et à faire leurs les pouvoirs de la magie.

Elfes et dragons

Les Élorans savent manipuler la magie depuis la lointaine antiquité. Même avant la grande révolte, ils étaient capables d'amadouer les bêtes, de parler aux arbres et de communiquer avec les esprits de leurs ancêtres. Certaines légendes elfes prétendent même que leurs lointains ancêtres étaient issus du plan éthéré, et qu'ils étaient capables de s'y déplacer à volonté. C'est cette affinité avec les plans qui leur a permis de prendre contact avec le Dieu-Dragon. Ils scellèrent alors un pacte avec celui-ci : en échange de l'aide de ses serviteurs les dragons, les Élorans feraient le nécessaire pour l'invoquer sur le plan primaire.

Avec l'arrivée des dragons, c'est une nouvelle forme de magie qui apparût en Alarian. Une magie que les Élorans s'empressèrent d'étudier et de comprendre, en la mariant avec leurs anciens rituels. Alors que les dragons respectaient leur part du contrat et mettaient à bas l'Empire d'Avant, les Élorans comprirent peu à peu les conséquences du pacte. Étant données sa puissance et sa maîtrise de la magie, si le Dieu-Dragon recouvrait la liberté, nul doute qu'une nouvelle tyrannie s'installerait en Alarian.

Qu'est-ce que le Dieu-Dragon ?

Un dragon plus ancien et plus puissant que les autres ? Une divinité draconique ? Une émanation du chaos élémentaire incarnée sous cette forme ? Nul ne le sait vraiment. Et même si Alarien l'a affronté et vaincu, peut-être que cette victoire n'est que temporaire. Qui sait où ont disparu l'âme et l'essence de ces deux êtres ? Qui sait si elles ne pourraient pas tôt ou tard revenir sur le plan matériel, se réincarner, et entamer un nouvel affrontement, qui pour la sauvegarde d'Alarian, qui pour sa destruction ?

Jost et les champs magiques

Le rituel de Jost a complètement déréglé les champs magiques. En plus des effets décrits plus haut, il est possible de tomber sur des Piliers dont les effets sont amplifiés, ou d'autres qui génèrent de puissants champs d'anti-magie. Là où autrefois les piliers étaient stables, ils changent désormais de nature régulièrement, parfois plusieurs fois par jour. La pratique de rituels autour de ces Piliers est devenue hasardeuse, et la découverte d'un pilier de magie qui n'a pas été affecté par les événements de Jost a une valeur importante pour les praticiens de la magie.

Heureusement, les dragons présentaient des factions qu'il était possible de monter les unes contre les autres. Et toutes ces factions ne voyèrent pas forcément d'un bon œil la libération de leur maître. Alors que les mages Élorans et les prêtres drakéides dressèrent un gigantesque cercle de pierres noires sur l'île de Jost, où le rituel devait avoir lieu, un plan se mit donc en branle afin de le saboter. Les circonstances exactes restent mystérieuses, mais cela fonctionna. Au lieu de libérer le Dieu-Dragon, les barreaux de sa prison furent renforcés pour plusieurs millénaires. En outre, le rituel eut de désastreuses conséquences pour Alarian : une tempête magique se leva et détruisit tout sur son passage. Les pierres noires utilisées pour le rituel éclatèrent en une multitude d'éclats qui s'éparpillèrent aux quatre vents, les *Pierres du Ciel*. Les champs magiques, autrefois harmonieux et contenus, devinrent chaotiques et imprévisibles. Une vague immense déferla depuis Jost. Le climat de certaines régions changea durablement en quelques heures. Un cataclysme qui laissa encore aujourd'hui des traces à travers tout le royaume.

Organisation de la magie en Alarian

La magie en Alarian est peu organisée. La seule institution connue à étudier et pratiquer la magie est la Ligue des Magisters, créée par Alarien comme un sous-ensemble de l'Académie dédié aux recherches arcaniques et ésotériques. Tous les membres de cette ligue ne sont pas des magiciens, loin de là : des explorateurs chargés de récupérer des artefacts aux quatre coins du royaume, des bardes et des théurges avides d'étudier cette puissance primordiale, des commerçants et bien d'autres érudits grossissent ses rangs.

Pour de nombreux habitants d'Alarian, la magie est une chose du passé, quasiment mythique. L'histoire de la magie se retrouve déformée dans plus d'une chaumière, et il n'est pas rare de rencontrer des paysans qui mettent dans le même sac les dragons, les Élorans et le Peuple de l'avant, pratiquant tous une magie dangereuse et honnie. Et tous éliminés par leur sauveur Alarien.

Une autre institution existe au sein du Noir-Sceau, le Tribunal d'orthodoxie. Cette véritable « *police magique* » traque les mages renégats, les sorciers maléfiques, les démonistes et les nécromants. Présente principalement dans les grandes villes du royaume, il arrive toutefois que l'organisation soit appelée à enquêter sur des événements étranges à travers tout le royaume. Malheur alors aux magiciens, ensorceleurs ou sorciers qui ne sauraient prouver leur bonne volonté. La menace du bûcher reste très présente pour bon nombre d'entre eux.

Les objets magiques en Alarian

Il n'existe pas à proprement parler de commerce d'objets magiques en Alarian. Certains riches collectionneurs sont toutefois intéressés par des artefacts du Peuple de l'avant et n'hésitent pas à payer de grosses sommes pour s'en procurer. Un marché parallèle existe donc pour certains objets exotiques qui démontrent des propriétés magiques.

Étant donnés les dangers encourus et suite à certains incidents, le Roi Mestzin rendit obligatoire la déclaration de tout objet magique auprès de l'administration du royaume. Cela est particulièrement le cas pour les objets intelligents, les objets merveilleux ou tout objet dont les effets sont évidents et visibles (ainsi, une épée ardente serait concernée, mais pas un cimeterre de rapidité, par exemple). Tout contrevenant s'expose à une forte amende et, bien souvent, à la saisie de l'objet en question. Le fait que les objets saisis se retrouvent bien souvent dans les collections privées de quelques riches marchands n'est bien entendu qu'un détail.

Malgré toutes ces contraintes, la magie reste pratiquée en Alarian. Les magiciens n'ont pas de mal à dénicher un ou deux apprentis qui désespèrent de quitter leur ferme. Et de nombreux villageois voient d'un bon œil le vieux mage local tant que ses enchantements fonctionnent. La vie d'un mage profane se passe alors en grande partie sur les routes, à expérimenter, s'entraîner, et rechercher les traces des anciens secrets. Beaucoup étudient les champs magiques et leur influence sur le royaume, ainsi que les mystérieuses *Pierres du Ciel*. Nombreux sont persuadés qu'un lourd secret entoure les événements de Jost, dont dépend l'avenir d'Alarian et de ses habitants.

Atlas d'Alarian

LE NORVEN

Province la plus septentrionale d'Alarian, le Norven est une région hostile peuplée d'habitants rompus à la survie. Entre le climat extrême, la nature agressive et les créatures monstrueuses, un danger protéiforme rôde constamment – expliquant aussi bien la méfiance dont les Norvenois font preuve envers les étrangers que leur robustesse proverbiale.

Histoire

Mythes et faits bien réels s'entremêlent dans l'histoire de la Province. Traditionnellement consignées sur de l'écorce de bouleau, une matière friable et inflammable, les archives pré-alariennes ont quasiment toutes disparues au fil des siècles. Seule la transmission orale permet encore de se souvenir des Temps anciens. Mais encore faut-il faire la part entre les faits avérés et un agrégat complexe de légendes, d'approximations et d'exagérations – conférant une aura mythologique à bien des personnages et événements.

Dame Hiver

Le Norven n'échappa évidemment pas à la tyrannie du Peuple de l'avant. Les historiens supputent que s'y déroulèrent des expérimentations impies, expliquant le comportement anormalement agressif de la faune et la flore.

Durant les Âges Sombres, les légendes évoquent de façon récurrente les agissements d'un autre adversaire redoutable : Dame Hiver, qui lança durant des siècles sur la Province ses hordes de géants des glaces, de gobelins blancs et de Gzars – avant d'être finalement vaincue. Les Norvenois prétendent qu'avant cette guerre, un éternel été régnait sur Alarian et que l'hiver revenant chaque année symboliserait la vengeance de cet être maléfique.

Dame Hiver

Il existe de nombreuses théories à propos de Dame Hiver.

Certains prétendent qu'elle est une survivante du Peuple de l'avant, une reine au sein de cet empire déchu, qui cherche à faire payer aux hommes la destruction de sa civilisation. D'autres la perçoivent comme une déesse jadis enfermée par ce même Peuple de l'avant et qui en veut à l'Humanité de ne pas l'avoir libérée. Enfin, les esprits les plus doctes estiment que Dame Hiver n'existe tout simplement pas : elle n'est qu'une personnalisation fantasmée des Âges Sombres.

Le Soleil invaincu

Lorsque le conquérant Alarien apparut dans les terres qui allaient bientôt porter son nom, il comprit que le Norven ne serait pas aisé à soumettre. Farouchement attachés à leur indépendance, les Norvenois – bien que peu nombreux – offrirent une résistance acharnée, facilitée par l'hostilité naturelle de leur terre. Toutefois, même eux durent plier devant le Soleil Invaincu.

Après tout, ce glorieux conquérant ne s'enorgueillissait-il pas d'un titre qui faisait de lui l'ennemi tout désigné de Dame Hiver – le guerrier capable de libérer le Norven de la terreur engendrée par cette déesse ? Les habitants de la rude contrée nordique se rendirent donc à Alarien, non parce qu'ils avaient perdu la guerre mais bien parce qu'ils espéraient que son règne leur apporterait la chaleur de l'astre du jour dont il portait le nom.

Récemment

Le Norven a bien changé en soixante ans.

La situation y est relativement calme, la génération actuelle étant la seconde à n'avoir pas connu d'invasion. L'existence y est certes encore rude, mais le niveau de vie s'améliore – on y mange enfin à peu près à sa faim. Sous l'impulsion de son prévôt actuel, le commerce s'est densifié et des marchands d'autres contrées s'aventurent de plus en plus loin dans les terres.

Peu à peu, le pouvoir change de main au profit d'hommes d'argent, très jaloux de leur monopole…

Géographie

Le Norven est une Province ambivalente : il s'agit d'un pays difficile, au climat inhospitalier ; pourtant, ses terres se montrent fertiles et ses forêts sont riches de nombreuses ressources. Ce qui explique que même une contrée aussi peu accueillante soit habitée par une population dure à la tâche et capable d'extirper d'un sol hostile de quoi survivre – et même prospérer.

Paysages

Le Norven se compose d'immenses et sombres forêts ainsi que de vastes plaines, jadis défrichées par des hommes désireux d'y implanter champs et pâturages.

De nombreux cours d'eau sillonnent ce territoire, assurant sa fertilité. Le Fleuve d'Or, qui le traverse de part en part, dépose ses riches alluvions tout au long de son lit et ses berges constituent les terres les plus florissantes de tout le Norven. L'immense delta aux multiples embranchements qu'il forme avant de se jeter dans la Baie d'Or dessine les contours d'un triangle prospère, une région parsemée de vergers et de champs.

Quant aux bois et forêts, ils recouvrent encore la majeure partie de la Province – enclaves sombres et inexplorées que les hommes s'entêtent à exploiter pour leurs ressources précieuses (bois, gibier, herbes rares…).

Le nord et l'est se font plus montagneux, dominés par d'imposants reliefs. Les chaînes des Monts Gzalag (au nord) et Ynger (à l'est) forment des frontières naturelles que seule la Passe de Kraod perce – ouvrant la route vers un territoire inconnu, repaire supposé de Dame Hiver et de ses séides.

Climat

Le Norven se caractérise par un hiver long et rigoureux, une mauvaise saison qui dure presque neuf mois. Dès l'automne, un froid glacial est apporté à la fois par les courants marins provenant du Royaume de Skawon (au nord) et par les vents des steppes nordiques s'engouffrant par la Passe de Kraod. Et en hiver, blizzards et tempêtes s'abattent sur le pays tout entier, comme pour l'ensevelir sous la neige.

La belle saison se compose d'un printemps frais – qui dure le temps que fondent neige et glace héritées de l'hiver – et d'un été certes court mais agréable et propice aux cultures. Si cette saison dépasse rarement les trois mois, le soleil s'y montre généreux et la nature délivre alors ses quelques bienfaits – permettant d'abondantes récoltes.

Communautés humaines

Le Norven est une Province peu peuplée, une impression encore accentuée par ses vastes paysages vierges de toute présence humaine. Cela s'explique par le fait que la population se concentre dans des villes et villages – car il est trop périlleux de vivre isolé dans un tel pays…

Villages et hameaux

Les campagnes semblent désertiques, et ce à perte de vue.

Pourtant, ici et là il est possible de distinguer des communautés fortifiées, entourées de palissades et de fosses hérissées de pieux. Ces villages trapus et ramassés sont constitués de longs bâtiments en bois semi-enterrés et découpés en plusieurs logements. Cette architecture particulière a pour but de conserver la chaleur et d'assurer la



Elimye Magnos

Veuve d'un riche armateur d'Hagtod-Hav, Elimye Magnos a hérité d'une fortune considérable. Bien qu'elle ne fasse pas partie du petit cercle dirigeant la guilde marchande du Norven, elle y est écoutée avec respect.

Tout comme ses pairs, Elimye ne voit pas d'un très bon œil la façon dont le prévôt se substitue à la guilde depuis la capitale de la Province. Mais contrairement aux autres membres, elle a très vite compris qu'Evrig Junvitch était manipulé par son conseiller – le grand clerc du Noir-Sceau Frastadh Heln. Elle estime donc que chercher à destituer (ou pire...) le prévôt n'est pas la bonne solution – cela risquerait de plonger le Norven dans le chaos. Selon elle, c'est au représentant du Noir-Sceau qu'il faut s'attaquer, mais les autres marchands craignent trop cette religion pour la suivre dans ce projet.

Elimye use donc de son propre réseau afin de mener son plan à bien – ramener le prévôt à la raison sans porter atteinte à son intégrité. Nul doute que quelques aventuriers désireux de se remplir la bourse (vos PJ ?) pourraient lui être utiles – en fouillant dans le passé de Frastadh Heln, par exemple.

protection des habitants. Les maisons sont donc basses, aux murs épais constitués de pierre grise et aux charpentes de toitures pentues et solides, afin de pouvoir supporter plusieurs mètres de neige au plus fort de l'hiver.

Les villages norvenois sont établis à proximité de ressources exploitables : une forêt giboyeuse, un point de pêche aisément praticable, une vaste superficie de terres fertiles… Les fortifications parfaitement entretenues permettent de tenir à distance les bêtes sauvages qui sortent à la faveur de la nuit.

Villes et place-fortes

Tzagid est la capitale du Norven. Située au sud du delta du Fleuve d'or, il s'agit de la plus grande et de la plus peuplée des villes de la Province. Entourée de puissantes murailles de pierre, elle en impose par son aspect sinistre et la solidité de son architecture.

Le prévôt réside à l'Hôtel de Ville tandis que le Palais des Longs Étés – jadis la demeure du Duc du Norven – reste désert, ses nobles occupants vivant désormais à Yago-Talb. Tzagid accueille des ambassades venues des six autres Provinces, et les nobles de basse extraction qui les composent ont tout loisir de discuter avec le prévôt des affaires politiques du moment.

À l'origine, **Narod-Hav** n'était qu'un petit village de pêcheurs sans importance. Mais sa proximité avec Tzagid a attiré l'attention du prévôt, qui compte en faire le port principal de la capitale – où les navires venus du sud pourront débarquer et embarquer hommes et marchandises.

Lancé dans une politique de grands travaux, Narod-Hav accueille une importante population d'ouvriers – accompagnée de tout le cortège habituel : bordels, troquets, maisons de jeu… La ville attire ainsi une criminalité de bas-étage dont les activités entachent le grand projet du prévôt.

Principal port du Norven, **Hagtod-Hav** est également sa capitale économique. Les navires du sud s'y rendent pour vendre et acheter diverses denrées. La position de ce port le met à l'abri d'une mer trop agitée et permet aux bateaux cabotant le long des côtes de s'y rendre sans encombre.

Des délégations commerciales venues de tout Alarian (et même au-delà) disposent de comptoirs permanents dans cette cité. Une puissante guilde marchande norvenoise négocie avec elles les meilleures conditions afin d'assurer la prospérité de la Province.

Située au milieu du delta du Fleuve d'Or, **Ragkaod** est le grenier du Norven : la ville qui centralise le grain de toute cette partie de la Province dans d'immenses silos. Tout un quartier administratif est dédié à la comptabilisation des ressources issues de l'impôt, que le prévôt considère comme un rempart contre d'éventuelles famines.

Il existe à Ragkaod une guilde de ratiers, dont le rôle consiste à exterminer la vermine risquant de s'en prendre aux céréales entreposées dans la ville. Respectés, ses membres comportent autant de chasseurs que d'herboristes chargés de mettre au point les poisons capables d'éliminer rats et autres rongeurs.

Kraod est une impressionnante forteresse de pierre, dont la garnison ne suffit pas à défendre les murs – les attaques des hordes du nord s'étant raréfiées au fil du temps. Bien que conservant son rôle de première défense de la Province (et donc du Royaume), les soldats qui y servent se sentent dépréciés, et plus d'un songent à

Idée de scénario : Les pieds dans la boue ?

Vous voulez lancer une campagne avec des PJ qui partent au bas de l'échelle des aventuriers avant qu'ils ne réussissent peut-être un jour de grands exploits ? Constituez une équipe de ratiers, chargés de nettoyer les égouts. Un jour, ils tombent sur un problème plus grave (rats géants, hommes-rats, rats mutants ?), le règlent et se font remarquer.



déserter… Kraod constitue le nœud central de la grande muraille qui borde la frontière du Norven.

Détail insolite : la cité-forteresse est entourée de larges douves remplies d'eau gelée une grande partie de l'année. Avec une imagination machiavélique, les architectes ont créé tout un système de gouttières en pierres reliées à des chambres fortes aménagées dans la muraille, équipées de grands chaudrons posés dans de vastes foyer. En cas de siège, les foyers sont allumés et les chaudrons remplis d'huile qui, une fois portée à ébullition, est déversée via les gouttières sur les douves. La glace craque, se fissure et engloutit les infortunés assiégeants qui auraient échappé aux atroces brûlures !

Le mur – qui n'a jamais reçu de nom particulier – est une titanesque construction de vingt mètres de haut s'étendant sur deux cents kilomètres de long. Les secrets de l'ingénierie qui permirent sa conception sont perdus, et la garnison norvenoise censée l'entretenir ne peut guère que retarder son inéluctable dégradation – le vent, le froid et la neige se montrant impitoyable envers cette immense bâtisse. Malgré ses tours effondrées et ses murs éboulés, le mur reste un ouvrage des plus impressionnants que des soldats patrouillent régulièrement – même s'ils ne sont pas assez nombreux pour en couvrir toute la longueur. Certaines portions sont même désormais occupées par des tribus de gobelins blancs, et si certains raids de l'armée stationnée à Kraod permettent de les en déloger (une bonne mission pour des PJ), des sections entières du mur sont à présent abandonnées…

Les Norvenois ont peu de temps pour la culture de l'esprit mais **Akh** renferme une bibliothèque où sont consignées de nombreux contes – art dont sont friands les habitants de cette contrée. Bien des bardes de tout Alarian viennent y renouveler leur répertoire, et des érudits y cherchent de vieilles légendes sur Dame Hiver et ses hordes, les nomades du Pays Gzar ou le mythique et lointain Royaume de Skawon – tout au nord du monde. Ceux qui s'y rendent sont tenus, en échange du savoir qu'ils y puisent, d'en amener une quantité équivalente – sous la forme de parchemins, de manuscrits ou de récits que de scrupuleux scribes consignent d'une plume zélée.

Le peuple du Norven

Les Norvenois, joviaux entre eux, sont assez xénophobes. Légèrement envers les habitants du Royaume d'Alarian, fortement envers les étrangers et radicalement envers les non-humains.

Mais malgré cette rudesse, ils respectent certaines règles morales, dont l'hospitalité – ce qui atténue leur réputation d'ours mal léchés.

Eward Knud

À le voir sillonner les routes du Norven dans ses atours sobres, nul ne soupçonnerait qu'Eward Knud est l'un des hommes les plus riches de la Province. Négociant en peaux, il possède le comptoir le plus actif d'Hagtod-Hav en ce qui concerne les fourrures et le cuir. Il doit cela à un instinct presque surnaturel : Eward discerne en effet d'un simple coup d'œil les meilleures peaux qui lui sont présentées et en fait alors l'acquisition immédiate pour un bon prix, se créant ainsi un réseau de fournisseurs très étendu.

C'est la raison pour laquelle il voyage de communauté en communauté : il a besoin de voir, sentir, toucher les peaux que les chasseurs rapportent de leurs expéditions en forêt afin de les évaluer. Celles qu'il achète sont dès lors acheminées à son atelier d'Hagtod-Hav où elles sont travaillées jusqu'à devenir de superbes pourpoints de cuir ou de luxueux manteaux de fourrure. Les produits d'Eward Knud sont réputés dans tout Alarian et s'arrachent à prix d'or sur les marchés de Talbeth-Hav – ce qui explique la fortune du personnage. Il pourrait faire appel aux PJ suite à une commande très spéciale pour rapporter l'épiderme d'une créature exceptionnelle...

Caractère de la population

Mots-clés : Sens pratique, égalité homme-femme, entraide, hospitalité, travail, survie, méfiance, loyauté.

Mode de vie

Mots-clés : langue archaïque et ancienne, vêtements chauds et unisexes, bonne chère, *Sköl* (une bière brune, forte et amère, *Khrött* (un pain de seigle brun et épais), épreuves de force (lancer de troncs) et d'adresse (chasse à l'arc), hiver saison au ralenti.

Politique

Malgré sa faible densité et sa population rustre, le Norven possède une structure politique efficace basée sur la tradition et une grande sévérité dans l'application des lois.

Les villages et hameaux du Norven se gouvernent de façon simple. En général, un homme ou un conseil réduit – composé d'anciens ou de vétérans – préside aux destinées de la communauté, parfois aidé d'un clerc ou d'un druide de passage si nécessaire. Cette autorité célèbre les mariages, enregistre les naissances et les décès, tient les comptes communs et, surtout, rend la justice.

Au Norven, celle-ci se réduit à sa plus simple expression. Les crimes de sang – ce qui implique le meurtre, la mutilation et le viol – sont punis de mort. Les autres délits (vol, agression…) peuvent se régler par une compensation que verse le coupable à sa victime, parfois agrémenté d'une autre peine (bastonnade, emprisonnement temporaire).

Le prévôt dirige le Norven depuis Tzagid. Afin de disposer de relais à son pouvoir dans la Province, il nomme certains chefs de village parmi les plus réputés (pour leur intransigeance, leur sagesse, la prospérité de leur village…) et en fait des baronnets locaux (nommés « *jarl* ») ayant autorité sur plusieurs communautés situées dans leur aire d'influence.

Evrig Junvitch

L'actuel prévôt du Norven est un homme d'une quarantaine d'années nommé Evrig Junvitch. Jarl au service de son prédécesseur chargé de régenter une région située au confluent de la Nea et de la Nistea, il administra si bien ses terres que son village d'origine – Rzomyad – devint rapidement une importante cité. Aussi sévère qu'avisé, il fit de ce bourg la troisième ville de la Province, tirant sa richesse de fructueuses relations commerciales avec l'Ystaad.

Il fut naturellement nommé prévôt à la mort du précédent. Evrig est un homme qui possède un solide bon sens hérité de ses origines modestes mais, depuis que sa femme et ses deux enfants sont morts lors d'une famine, il est obsédé par la lutte contre ce fléau. Le prévôt est ainsi prêt à tout pour assurer au Norven une prospérité destinée à mettre son peuple à l'abri du besoin. C'est pourquoi il a accepté à ses côtés la présence d'un conseiller du Noir-Sceau en échange d'importants capitaux sortis des coffres de cette religion.

Actuellement, Evrig est en conflit larvé avec la guilde marchande d'Hagtod-Hav qui voit d'un mauvais œil la façon dont il tisse un réseau commercial avec l'aide du Noir-Sceau, empiétant sur ses prérogatives... Les édiles de la guilde planifient sa destitution afin de mettre en place un homme de paille qui les laissera mener leurs affaires comme ils l'entendent.

Les Traqueurs blancs

Compagnie mercenaire dirigée par un dénommé **Thorgur Alfsün**, les Traqueurs blancs se sont faits une spécialité de pister et tuer les bêtes les plus féroces du Norven. Dès lors qu'une communauté doit faire face à des attaques de loups ou d'ours particulièrement agressifs, ces chasseurs expérimentés interviennent et traquent le fauve jusque dans sa tanière afin de l'abattre.

Le nom de la compagnie vient de ce que ses membres portent des vêtements blancs afin qu'en revenant de leur mission, chacun puisse mesurer leur exploit à la quantité de sang qui macule ces tenues.





Thorgur Alfsün

Ces jarls s'assurent que les lois et édits du prévôt soient connus et appliqués dans tout le Norven ; ils font également remonter les divers problèmes qui dépassent leurs compétences ou leur juridiction. Enfin, ils sont chargés de collecter l'impôt, qui se paie le plus souvent en nature dans cette Province.

Économie

Le Norven est un pays agricole qui bénéficie de terres très fertiles, qui se trouvent essentiellement autour du lit du Fleuve d'Or et au sein du triangle formé par son delta, à l'ouest de la Province. Les terres du sud – au climat plus indulgent et irriguées par l'Azampea et ses affluents – offrent également un sol riche et cultivable. Champs et vergers permettent la récolte de céréales et de fruits en abondance durant la belle saison.

À l'intérieur du Norven, dans l'espace compris entre le Fleuve d'Or et l'Azampea, des bergers bravent les intempéries et les bêtes sauvages pour mener aux pâturages leurs célèbres moutons et béliers norvenois – animaux farouches dont la laine très épaisse est fort prisée dans le reste du royaume.

La chasse est à la fois une passion et une obligation. Elle permet la survie, apporte de la viande et repousse les bêtes sauvages. Elle ne se pratique jamais en solitaire, en raison du danger. Des groupes de chasseurs armés d'épieux et d'arcs s'enfoncent ainsi dans les forêts afin d'en rapporter un gibier bienvenu – et il n'est pas rare qu'ils reviennent moins nombreux qu'ils ne sont partis… En effet, il existe quantité de bêtes féroces au Norven et, s'il n'y prend pas garde, le chasseur peut vite devenir une proie.

Le Bosquet aux Herbes

Dans la forêt qui s'étend juste au nord d'Akh et Rzomyad se trouve un bosquet recouvert d'une profusion d'herbes médicinales particulièrement rares. Les guérisseurs de tout Alarian convoitent ces plantes et sont prêts à payer en or pour se les procurer. De nombreux aventuriers se risquent donc dans la forêt, mais bien peu parviennent à leur but : ici plus encore qu'ailleurs, la nature norvenoise affiche sa haine de l'homme et rend toute expédition périlleuse.

Seuls des druides expérimentés peuvent guider les voyageurs vers le Bosquet aux Herbes – oasis de tranquillité au sein d'un enfer végétal – mais ils n'acceptent que si les requérants présentent de nobles motivations (l'appât du gain n'en étant pas une). Ainsi, il est déjà arrivé qu'un enfant cherchant une herbe pour faire tomber la fièvre de sa mère parvienne sans encombre dans le bosquet tandis que des groupes de mercenaires entraînés se faisaient décimer.

Frastadh Heln

Le grand clerc du Noir-Sceau envoyé auprès du prévôt du Norven est un individu d'une beauté sombre, qui fait chavirer le cœur de bien des dames de Tzagid. Jeune, les cheveux noirs et les yeux tout aussi sombres, Frastadh Heln est bien bâti et se vêt avec une sobre élégance. Rien dans son apparence ne laisse soupçonner le zèle dont il est capable au nom de sa religion…

Frastadh est en effet persuadé que les fléaux qui frappent la Province – ces hivers longs et rigoureux, cette nature étrangement hostile… – trouvent leur origine dans un péché originel qu'auraient commis les Norvenois des temps anciens, dont tous les habitants actuels doivent se repentir au nom de leurs aïeux fautifs.

Pour le moment, Frastadh gagne les faveurs d'Evrig Junvitch en finançant son projet et en lui faisant bénéficier du carnet d'adresses du Noir-Sceau. En échange, il compte imposer la présence d'un clerc de cette religion dans chaque communauté de la Province ainsi qu'un durcissement progressif des lois, destiné à les rapprocher des principes du Noir-Sceau… Actuellement, de nombreux clercs se rendent de village en village pour y prêcher l'expiation, tandis que des monastères s'élèvent çà et là, prêts à répandre la doctrine du Noir-Sceau dans tout le Norven.

La pêche fluviale est pratiquée durant les beaux jours, le Fleuve d'Or étant réputé par-delà les frontière du Norven pour ses eaux poissonneuses. Pêcher l'hiver est possible – en creusant un trou dans la glace – mais périlleux.

Quant à la pêche en mer, elle est trop dangereuse pour être pratiquée de façon régulière. Les pêcheurs qui s'y risquent (jamais très loin de la côte) sont considérés comme fous. On admire leur courage et on déplore leur perte, lorsqu'une tempête survient. Seule exception : les abords maritimes d'Hagtod-Hav sont relativement sûrs et permettent à une petite flottille de se livrer à une pêche intensive, là aussi de préférence à la belle saison.

Le bois est une ressource précieuse du Norven. Ses ébénistes sont appréciés pour la qualité de leur travail et il existe une riche tradition d'artisanat du bois dans la Province.

On trouve toutes sortes d'essences dans les forêts de la région : chêne, pin, sapin, bouleau, etc. Bon nombre de bûcherons s'en vont donc exploiter bois et forêts aux beaux jours, et des communautés de menuisiers sont installées à la lisière de ces endroits. Bien sûr, le bois s'exporte aussi sous sa forme brute – auquel cas il est acheminé le long des cours d'eau.

Quelques mines – essentiellement de fer – percent les flancs des montagnes du nord et de l'est, mais elles restent rares. Les Norvenois méprisent et redoutent les êtres peuplant ces reliefs, qu'il s'agisse des gobelins blancs ou des nains. Aussi évitent-ils de s'installer à proximité, sauf lorsque cela s'avère nécessaire.

Les villages miniers sont de ce fait particulièrement fortifiés et, ici plus qu'ailleurs dans la Province, l'étranger est considéré avec une extrême méfiance – quand ce n'est pas une franche hostilité…

Religion

La religion tient une place importance au Norven, du fait de la rudesse de ces terres nordiques. Les habitants s'en remettent aux dieux, qu'il s'agisse d'esprits de la nature ou de divinités du panthéon alarien, afin de puiser une certaine force dans leur foi.

Un animisme prépondérant

Les Norvenois constituent un peuple pieux et superstitieux, qui rend hommage à de nombreuses figures naturelles : le Vieux Chêne, la Source pure, le Long Ruisseau, la Belle Clairière, etc.

Il s'agit d'esprits tutélaires que les Norvenois prient rapidement avant de pêcher ou de couper un arbre. On trouve des petits autels dans les forêts et le long des routes, destinés à y déposer des offrandes pour attirer la bienveillance de ces divinités animistes. Les Norvenois portent souvent des amulettes à leur effigie (un pendentif en forme d'arbre, un cristal figurant une goutte d'eau…).

De nombreux druides sillonnent le Norven pour entretenir les autels isolés. Certains passent quelques mois dans une communauté avant de repartir sur les routes. D'autres ne sortent guère de leur forêt, mais accueillent les visiteurs avec bienveillance, prêts à les mettre en garde contre la nature agressive du Norven.

Un panthéon réduit

Depuis le retour en grâce des dieux, le panthéon norvenois s'est progressivement peuplé de figures divines héritées des temps anciens et représentatives des préoccupations de la Province. Les dieux vénérés au Norven portent des noms simples qui résument leur domaine et leur fonction. Les divinités d'autres panthéons d'Alarian (le Sans-Visage, le Sombre Veilleur…) peuvent être priées au Norven, mais elles y sont moins connues que celles issues des traditions locales.

Le **Grand Veneur** est le dieu majeur de la Province. Il est le protecteur des chasseurs qui affrontent les créatures et les bêtes sauvages mais aussi le patron des

Des gobelins, mais blancs !

Les gobelins blancs ne vivent pas sur la steppe de glace mais occupent des grottes le long des Monts Gzalag. Ces êtres n'ont guère d'autres ambitions que de survivre, ce qui les pousse à mener des raids sur le Norven afin de se procurer ce qui leur manque : nourriture, peaux, objets divers…

Plus sournois que belliqueux, les gobelins blancs constituent cependant une nuisance notable. Capable de mettre à profit une tempête de neige pour traverser la muraille et assaillir un village isolé, ils se montrent impitoyables et tuent (voire dévorent !) hommes, femmes et enfants sans distinction. Si des guerriers n'ont aucun mal à les repousser, leur nombre peut faire flancher même les plus vaillants. Pour les informations techniques, voire *Créatures & opposition*, page XXX.

Plusieurs groupes de gobelins blancs ont accepté de se mettre sous les ordres de Brogh le Hurleur en échange de substantielles promesses matérielles. L'armée du chef Gzar voit ainsi ses effectifs augmenter et bénéficier des compétences d'éclaireurs de ces créatures troglodytes.

marchands qui font commerce de fourrures et de peau. Il est représenté comme un homme robuste vêtu d'un long manteau de cuir, qui erre dans les forêts avec son épieu sacré à la main.

Dieux jumeaux et enfant de la Déesse Mère, le **Laboureur** et la **Bergère** veillent sur les agriculteurs et les éleveurs. Étant donnée l'importance des champs et pâturages au Norven, ils reçoivent un culte dans presque toutes les communautés.

Sol Invictus, le dieu du soleil, est très respecté au Norven – bien qu'il ne soit pas une déité du cru. En tant que représentant de l'été, de la lumière et de la chaleur (et probable incarnation divine d'Alarian), les Norvenois le prient pour hâter le retour des beaux jours et chasser les monstres qui rodent dans le froid.

Dame Hiver est selon certains clercs une déesse à part entière – et s'il faut bien sûr la redouter, il est tout aussi essentiel de la respecter. Après tout, le domaine sur lequel elle règne s'avère primordial au Norven…

Lindo et Noir-Sceau

Paradoxalement, le Noir-Sceau n'est guère répandu dans la Province. Les Norvenois sont bien placés pour connaître le fatalisme et ils savent que la nuit est le domaine du mal – nul besoin que des clercs et moines le leur rappellent ! De plus, les Norvenois ne voient pas d'un bon œil l'obsession morbide du Noir-Sceau pour l'expiation : les mutilations et scarifications affaiblissent celui qui s'y soumet, et cela risque de mettre en danger toute la communauté. La pénitence pour celui qui a pêché doit être un dévouement encore plus exemplaire pour les siens.

Si les Norvenois peuvent passer aux yeux des étrangers pour des partisans zélés du Noir-Sceau, cela vient plus de leurs conditions de vie que d'une stricte adhésion aux règles de cette religion. Le Noir-Sceau entretient cependant plusieurs monastères au Norven et un grand clerc appointé par Osztarnaüs le Corbeau conseille le prévôt de la Province.

Ulkry Brogar

Druide doté d'une insatiable curiosité intellectuelle, Ulkry Brogar s'est mis en tête de découvrir la raison pour laquelle la nature se montre si hostile au Norven. Depuis des années, il sillonne donc les forêts de la Province en quête d'indices. Il dissèque des bêtes féroces ou collecte des plantes empoisonnées afin de comprendre ce qui peut les rendre si dangereuses. Il cherche d'antiques récits expliquant cet état de fait et effectue de fréquents pèlerinages à Akh. Il interroge les magiciens, les clercs et même les non-humains qu'il parvient à rencontrer.

Et il pense désormais savoir… D'après les découvertes d'Ulkry, le Peuple de l'avant aurait construit un artefact impie dans les tréfonds de la terre du Norven : une arme terrible, destinée à anéantir cette région afin de ne pas se laisser vaincre sans emporter ses ennemis avec lui. Heureusement, elfes et dragons détruisirent cet empire avant que l'objet maléfique ne puisse faire son œuvre. Mais depuis, sa sombre influence s'immisce dans le sol de la Province et influence la faune et la flore de sinistre façon…

Ulkry possède diverses cartes qui indiquent des points d'entrée du plus grand labyrinthe du Norven : celui au centre duquel se trouve le fameux artefact. Il cherche à présent à recruter des aventuriers suffisamment audacieux pour s'y rendre et détruire l'arme, afin de rendre un peu de paix au Norven. Les PJ ?


Embuscade contre les Gzars

Le Lindo est considéré comme une croyance étrange, mais plusieurs de ses principes séduisent les Norvenois. Comment pourraient-ils ne pas se retrouver dans un courant qui promeut la lumière, la chaleur – la vie, tout simplement ? Un peuple si épris de survie tient en effet en haute estime la façon dont le Lindo respecte la vie. Et si les vertus que ce dernier prône (compassion, bonté…) figurent rarement parmi celles que les Norvenois jugent posséder, leur strict respect de l'hospitalité en fait cependant partie.

Un important monastère du Lindo se trouve à proximité de Kraod. Ses moines étudient les créatures qui descendent parfois du nord afin de trouver un moyen de mieux les combattre. S'ils sont en effet des séides de Dame Hiver, alors la religion du soleil se doit de bien les connaître afin de leur faire barrage.

Périls & Mystères

Le Norven est une Province encore pleine de régions inexplorées, où rodent d'innombrables dangers. Les aventuriers les plus audacieux peuvent aussi bien y trouver la fortune que la mort en se confrontant à des créatures que l'on ne trouve nulle part ailleurs…

Les hordes de Dame Hiver

La légende raconte qu'après la chute du Peuple de l'avant, gobelins blancs (voir *Créatures & opposition,* page XXX), ours sanguinaires et géants des glaces assiégèrent le Norven au nom de Dame Hiver, une entité divine régnant sur des légions de bêtes féroces, de créatures innommables et de non-morts.

Ces mythes ne manquent pas de rappeler les batailles sanglantes et le lourd tribut que payèrent les premiers Norvenois pour repousser ces hordes hurlantes. Et même si cela fait bien longtemps qu'aucune incursion n'a eu lieu, tous rappellent que Dame Hiver, un jour, reviendra !

De façon générale, au delà du mur, toutes sortes de créatures féroces rodent dans la toundra : mammouths, gobelours en maraude, meutes de loups, ours polaires… Quant aux montagnes orientales, elles seraient peuplées de rocs, de perytons, de trolls des glaces, de géants de pierre, du givre et des tempêtes, et de wyvernes !

Une nature hostile

Aujourd'hui encore, la nature est restée sauvage et pleine de dangers au Norven. Les bêtes y sont plus féroces que partout ailleurs en Alarian : ours, loups, lynx et corbeaux n'hésitent pas à attaquer les humains.

Brogh le Hurleur

Il existe un Gzar qui contemple avec envie les richesses d'Alarian, bien au sud de la muraille. Dénommé Brogh le Hurleur, il se prétend un descendant de Vork – un lignage dont il espère tirer profit pour unifier son peuple et déclencher une nouvelle guerre contre les humains. Chaque nuit, ce puissant guerrier reçoit des visions de grandeur et entend une douce voix lui murmurer des promesses de victoire.

Brogh le Hurleur a déjà fédéré trois tribus entières, et il ne compte pas s'arrêter au peuple Gzar. Afin d'envahir Alarian, il a bien conscience qu'une armée puissante et variée lui sera nécessaire – aussi compte-il soumettre également les gobelins blancs et diverses autres créatures vivant dans le Grand Nord.

Idée de scénario : Against !

Vous avez aimé la série des *Against the giants*, scénario mythiques parus pour 8 dans les années 80 ? Vous pouvez facilement imaginer un nouvel épisode en Alarian. L'armée de Brogh le Hurleur menace la Province. Le Norven a besoin de héros pour trouver le repaire secret du géant au cœur des étendues gelés et décapiter la monstrueuse armée qui est en train de s'assembler sous l'étendard du Hurleur.

Les sentiers des forêts semblent changer de tracé afin de perdre ceux qui s'y risquent et des plantes venimeuses menacent de leur poison quiconque ne porte pas de vêtements assez épais.

Cette agressivité, tant de la faune que de la flore, a quelque chose de surnaturel, comme si la nature même était en colère contre les humains. Elfes et aasimars le ressentiront automatiquement. Quant aux classes proches de la nature (druides, rangers), ils auront la désagréable surprise de voir leurs pouvoirs de persuasion ou d'empathie animale diminués face aux créatures locales. Pourquoi une telle hostilité à l'égard des humains ?

Shaïa Daod

C'est à Shaïa Daod, cité fortifiée située au nord du delta du Fleuve d'Or, que les armées d'Alarian parvinrent à briser l'élan des tribus Gzar unifiées – il y a de cela plus de cent ans. Les légendes parlent d'une bataille de sept jours et sept nuits durant laquelle la foudre s'abattit à plusieurs reprises sur les nomades et leurs monstrueuses montures.

Depuis lors, les ruines de cette forteresse sont hantées par les milliers de guerriers qui y perdirent la vie. Malgré cette réputation, l'endroit attire la convoitise de bien des aventuriers : de grands héros y périrent et leurs corps reposent encore en ces lieux – ainsi que leurs armes mythiques. Ainsi en est-il de Brise-Roc, la massue de **Vork**, général Gzar qui fédéra les tribus des steppes, qui a la réputation de pouvoir fendre une montagne en deux, ou de Tranchegivre, la hache de bataille du capitaine **Alrik Nevsünn** qui mena l'ultime charge.

Les rumeurs font état de bien d'autres artefacts dormant dans ce qui reste de Shaïa Daod, mais mettre la main dessus nécessite de se confronter à la terreur des spectres hurlants qui rôdent dans la région…

Les Gzars

Au sein de cette steppe immense, là où règne un froid si intense qu'il gèle même les os, se trouve le Pays Gzar, peuplé de ces fameux géants tant redoutés par les Norvenois.

Les Gzars sont des colosses de plus de neuf pieds de haut, couvert d'une fourrure rousse. Leur métabolisme leur permet de vivre dans cette contrée glacée sans en souffrir – ils semblent d'ailleurs bénéficier d'une résistance innée au froid le plus extrême, comme s'ils étaient bénis par Dame Hiver en personne.

Les Gzars sont organisés en de multiples tribus nomades qui sillonnent la steppe en suivant la migration des tricératops aux poils d'argent, l'espèce animale qui est au centre de leur mode de vie. Ces animaux leur servent en effet de montures mais aussi de source de nourriture et de matières premières. Ils en utilisent les os pour fabriquer des armes et outils, leur peau constitue le tissu des tentes où les Gzars s'abritent et leurs poils brillants servent à créer des parures complexes indiquant la position sociale au sein des tribus.

Chaque clan Gzar est dirigé par un puissant guerrier, et il n'est pas rare que des conflits les opposent entre eux. De fait, le Pays Gzar est divisé en une multitude de factions qui restent désunies au plus grand profit d'Alarian. En effet, il y a environ un demi-siècle, le chef de guerre Gzar Vork parvint à unifier son peuple et lança une invasion dont les humains se souviennent encore. Bien que l'assaut ait été repoussé, personne n'a oublié le danger que représentent les Gzars…

LE GRAMLIN

Province la plus méridionale d'Alarian, le Gramlin compte sur ses deux grands ports, **Nilin-Oloran** et **Draganlin**, afin d'assurer sa prospérité. La voie commerciale qui les relie permet la circulation des marchandises entre les deux mers. Si le nord de la région présente un aspect rural, les zones volcaniques et montagneuses du sud s'avèrent bien moins accueillantes. Les habitants ont appris à vivre, avec un certain fatalisme, au rythme des séismes et des éruptions qui donnent au ciel sa couleur cendrée.

Les tours pourpres

Bâtis dans la pierre volcanique propre à la région, ces petits fortins ponctuent les frontières de la province, dont les plus anciennes longent le Yelin, souvenir d'une époque avant la conquête d'Alarian. La plupart des fortins sont aujourd'hui en ruines ou veillent sur les caravansérails. D'autres gardent les cols des montagnes au nord et à l'est, mais disposent rarement d'une garnison permanente. Les patrouilles s'y abritent quelques jours au cours de leur périple. Enfin, depuis quelques années, le Gramlin a entrepris de renforcer le dispositif au sud, le long du Rhagarron. De nouvelles tours sortent de terre, certaines devenant au fil des travaux de véritables bastions. Des portions de remparts bloquent également le passage entre elles aux endroits les plus stratégiques. Ici aussi, les garnisons permanentes sont très réduites, mais des réserves de troupes rapidement mobilisables sont stationnées dans l'arrière-pays.



Histoire

Comme les autres provinces, le Gramlin s'inscrit dans la grande histoire du Royaume mais affiche également ses propres hauts faits qui marquent encore ses habitants.

Nulle part ailleurs les traces de la Guerre de Libération sont aussi présentes. La terre ravagée en témoigne, et les ruines Andvari attirent toujours explorateurs et pilleurs qui, s'ils survivent, mettent parfois à jour de rares reliques. Malheureusement, nombre de leurs découvertes finissent dans des collections privées, vendues au marché noir, loin des sages qui en tireraient des enseignements sur cette période mystérieuse.

Les suites de la Guerre de Libération posèrent quelques problèmes de territorialité entre les humains et les elfes, présents en grand nombre dans la province. Ces derniers, ayant trouvé refuge autour du futur port d'Alaëhn, n'entendaient pas quitter les lieux, l'endroit offrant un débouché idéal sur la mer de Pellurie. Rapidement, de fortes tensions tendirent à l'extrême les relations entre les deux communautés. Chacune accusait l'autre de soutenir discrètement les nombreuses bandes de pirates qui écumaient alors cette partie maritime et qui s'étaient établis discrètement sur une petite île du golfe. Sans que cela soit formellement prouvé, il apparut cependant que cette communauté pirate semblait soutenue par le Rhagarron voisin qui lui aussi entendait bien contrôler l'accès à la Pellurie. Elfes et gramlinois unirent alors leurs flottes en un raid sanglant et anéantirent une bonne fois pour toutes le danger. Depuis lors, la région d'Alaëhn est considérée comme territoire elfique, la ville portuaire restant librement accessible aux humains. De fait, c'est l'endroit le plus métissé du royaume pour les deux communautés.

Durant les âges sombres, quelques tribus locales occupant le nord du Gramlin s'unifièrent sous la bannière d'un chef charismatique nommé Elbar et conquirent une portion du Rhü et du Yelin. Ce règne ne dura que douze ans. Elbar reste vénéré au Gramlin comme le plus grand guerrier-stratège de la province, sa statue trônant sur une place de Draganlin et une compagnie d'élite défilant martialement sous sa bannière. Chez leur voisin, question de point de vue sans doute, il est surtout considéré comme un boucher infâme. Quoi qu'il en soit, la légende prétend que la tombe d'Elbar se trouve quelque part dans une petite vallée à la frontière entre les deux provinces. Chacune d'elles revendiquant le lieu, l'endroit est devenu par la force des choses un *no man's land* surveillé par deux fortes garnisons (qui ne font strictement rien d'autre que de s'observer) et, de ce fait, sans doute l'endroit le plus sécurisé du royaume…

Si vous discutez avec un Gramlinois, la première chose qu'il évoque de l'histoire récente de sa province sera à coup sûr Mestzin. Le premier souverain du royaume d'Alarian n'est-il pas né d'une princesse de Flamlin, épouse d'Alarien le conquérant ? La noblesse comme le peuple s'en enorgueillit, jusqu'à affirmer qu'une « *lignée gramlinoise* » occupe le trône de Talbeth-Hav. Bien entendu, ne serait-ce qu'évoquer l'origine rhagarronaise d'Alarien serait, à minima, une grave insulte nécessitant réparation immédiate.

Parmi les autres faits historiques forgeant l'identité provinciale, vous entendrez souvent citer divers incidents dans les relations avec ses voisins. Rhü et Yelin sont accusés de tous les maux : nid de jaloux, repaires de bandits opérant de ce côté-ci de la frontière, etc.

Les elfes sont une autre cible favorite de la xénophobie locale, leur isolement accentuant ce sentiment. Quand aux êtres demeurant dans la zone volcanique, mieux vaut ne pas trop en parler, le sujet, à la limite du tabou et de la superstition, étant toujours abordé avec respect et crainte.

Les gramlinois parlent souvent de prendre leur revanche sur la dernière invasion du Rhagarron, en oubliant leur propre part de responsabilité dans les fortes tensions qui ont toujours émaillé les relations. Pourtant, une telle obsession revancharde est une terrible erreur, les forces armées gramlinoises, aussi imposantes qu'elles puissent paraître, étant très loin d'être à la hauteur des troupes de Dolgen II, aguerries par des années de guerres contre les redoutables hommes-lions. Et ce d'autant plus que ces derniers, enfin soumis, servent désormais comme mercenaires…

Géographie

Des vastes forêts centrales aux montagnes escarpées de l'est, des côtes rocheuses aux collines ventées du nord-ouest, la variété de paysage au Gramlin offre un tableau vivant de la beauté de la nature. Contrairement au Yelin, l'exploitation de ces ressources par les hommes reste limitée à leurs besoins immédiats. Le pays reste sauvage. De nombreux prédateurs, animaux et créatures habitent ces lieux. Les gramlinois ne sont pas des explorateurs. De nombreuses zones restent peu connues, notamment celles qui bordent la région des volcans actifs, les sommets orientaux et la frontière avec les elfes Élorans. Les populations ont développé un comportement prudent, loin des dangers potentiels. Les milices gramlinoises patrouillent les zones civilisées, surveillent les frontières, toujours prêtes à investir à la moindre alerte les fortifications édifiées pour garantir la sécurité. Le royaume voisin de Rhagarron apparaît comme une autre menace, et d'importants travaux de fortification hérissent la frontière sud. S'il est difficile de tracer les limites orientales du Gramlin, les monts du Saphir marquent l'entrée d'un domaine elfe mal connu autour du port d'**Alaëhn.**

Le ciel de cendres et les tempêtes ocres

L'activité volcanique permanente, mêlée aux vents du sud charriant un sable roux, offre au Gramlin une étrange particularité. Le ciel se pare une bonne moitié de l'année de nuages aux teintes grises, virant au noir lors des éruptions les plus intenses. Les vents maritimes éloignent ces nuées épaisses du littoral et les orages libèrent ces cendres sur les plaines au nord de la province, assurant la fertilité selon un cycle annuel.

Les tempêtes ocres sont un phénomène plus rare mais plus inquiétant. Deux à trois fois l'an, les chaudes bourrasques chargées de sable venues du Rhagarron rencontrent des vents froids descendus des montagnes et les colonnes de fumée des volcans. Se forment alors de terribles tornades (mélange d'air, de sable et de scories) qui, si elles ne durent pas très longtemps, tendent à suivre un chemin erratique. Les ravages provoqués forment un long couloir de destruction. Avec leur fatalisme coutumier, les Gramlinois ont appris à anticiper ces tempêtes et à reconstruire après leur passage.

Climat

Le Gramlin est la région la plus chaude et sèche d'Alarian. En toute saison, de violents orages descendent des pics et noient plaines et vallées sous des trombes d'eau aussi intenses que brèves. Les étés connaissent de fréquentes canicules que les Gramlinois supportent stoïquement, économisant à la fois leur parole et leurs efforts. En hiver, les montagnes orientales se couvrent de neige, et les hauts cols ne redeviennent franchissables qu'au retour du printemps.

Une région fertile

Le long des fleuves et rivières, dans les plaines et sur le littoral, le climat chaud, les cendres volcaniques et les pluies abondantes rendent la terre difficile à travailler mais fertile. Des champs de céréales au nord, jusqu'aux oliveraies et vergers du sud, la production agricole nourrit la population. Les eaux chaudes apportent poissons et fruits de mer en abondance. Les pâturages de montagne sont réservés à l'élevage (caprins et ovins essentiellement) et le gramlinot, un fromage au lait de brebis, est réputé jusqu'à la cour de Talbeth-Hav. Le Yelin voisin assure un approvisionnement constant de vins et de victuailles de qualité pour les cités.

Moins peuplé que son voisin occidental, le Gramlin dispose de vastes étendues forestières. L'activité minière est également importante. On extrait du fer, du zinc, du cuivre, mais aussi du quartz et un peu d'or des contreforts des monts du Saphir. Les communautés naines y sont plus nombreuses, et mieux intégrées que partout ailleurs. En somme, le Gramlin ne produit pas en grande quantité, mais suffisamment pour ses besoins.

Le peuple du Gramlin

Un paysan du nord de la province partage peu de chose de la vie d'un citadin de Draganlin. Pourtant, l'un comme l'autre ressentent fortement la singularité de leur province et en tirent une grande fierté. La région est aussi prolifique que dangereuse, la terre riche mais capricieuse, le commerce florissant mais contrôlé, la vie paisible mais menacée. De ces paradoxes, les Gramlinois ont développé une culture et une personnalité propre.

Galoman, visionnaire nain

Ingénieur, géologue, érudit, Galoman est né au Gramlin mais a toujours été un farouche défenseur de la culture naine. Ce nain âgé a lancé depuis peu un mouvement visant à rendre à son peuple ce qui lui appartient : une reconnaissance de sa valeur et la propriété des exploitations où il trime. Syndicaliste avant l'heure, Galoman a réuni autour de lui une proportion non négligeable des communautés naines locales et menace l'approvisionnement en métaux et minerais de la province. Le duc comme les chefs de guilde ne veulent pas plus d'un conflit que de voir les profits miniers leur échapper. Dernière proposition en date, offrir à Galoman et aux siens un territoire semi-indépendant dans les passes entre les volcans et les Saphirs en échange du statu quo économique. Bien qu'assez inhospitalière, cette zone peu exploitée est également riche en filons. Les nains étudient donc sérieusement cette offre.

Si vous aimez la diplomatie, l'offre pourrait avoir été amenée par les PJ en personne… accompagnés d'un diplomate/traducteur/assassin, chargé de faire basculer les négociations de façon radicale en cours de route ?

Luggi le généreux, maître caquelettier de Flamlin

Rond et court sur patte, même pour un halfelin, Luggi est réputé comme le meilleur pâtissier de la province. Installé à Draganlin, il a révolutionné cette spécialité en ajoutant une touche d'alcool à ses compotes, ainsi qu'un mélange d'épices rares venues d'orient. Luggi a refusé plusieurs propositions pour rejoindre la cour royale, arguant que seuls les fruits du Gramlin correspondent à ses exigences. Il doit son surnom à son investissement dans les œuvres de charité locale, tout comme à sa propension à faire déborder ses caquelettes de compote.

Le mystérieux mélange d'épice intéresse d'autres marchands ou concurrents et, plus d'une fois, on a déjà tenté de pénétrer dans sa boutique, gardée par son amie Ullar, une demi-orque aussi laide que féroce.



Caractère de la population

Mots-clés : rude, pragmatique, suspicieux, conservateur, austérité, orgueilleux, sédentaire, superstitieux, hospitalier.

Mode de vie

Mots clés : langue chantante, tradition orale, vêtements pratiques, violet, maisons basses, toits pentus, pierre volcanique, nourriture de la mer, élevage dans les terres, *caquelettes* (petits biscuits fourrés de compote de fruit), jeux de dés, courses de galères,

Politique

Officiellement, le pouvoir est entre les mains du duc Olivo. En réalité, de révoltes populaires en réformes bourgeoises, un conseil oligarchique dirige le Gramlin. La résidence ducale et la chambre des conseillers se trouvent à Flamlin. Toutefois, les personnalités influentes sont bien souvent issues des deux cités portuaires de la province. L'argent, plus que la naissance, permet d'obtenir une place au conseil, et les douze sièges se répartissent entre maîtres des principales guildes, riches négociants et aristocrates ayant réussi à investir dans le commerce. Un treizième membre, honoraire mais pas moins influent, est Martin Kurtoz, grand clerc du temple du Noir Sceau de Draganlin.

Comme on pourrait s'y attendre, les décisions du conseil tendent à favoriser le commerce et les intérêts des membres, parfois au détriment des besoins de la province. Le rôle et la personnalité du comte Ferno, émissaire de Talbeth-Hav, incorruptible et diplomate émérite, prend alors toute son sens.

Le reste de la noblesse du Gramlin cherche, par la carrière militaire, à maintenir son statut (les mariages avec la riche bourgeoisie assurent la pérennité de la fortune). Les régiments de fer, cavaliers et fantassins en armure lourde, constituent de puissantes mais peu nombreuses unités. Le conseil, avec la multiplication récente de bataillons de miliciens, tend à faire des premiers des groupes d'élite noyés dans la masse d'une armée plus populaire.

Économie

Nili-Oloran et **Draganlin** sont les deux zones principales d'activité. La voie Serpentine, qui relie les deux ports en passant par Flamlin, permet l'échange de marchandises en provenance des deux mers et leur répartition ensuite dans tout Alarian. L'Iritz, fleuve navigable sur une grande partie de son cours, facilite le transport du sud au nord de la province. En contrepartie, des guildes locales, jalouses et rivales jusqu'à l'excès, ont le monopole sur tous les échanges et donc sur une partie de la vie politique du Gramlin. Les relais et caravansérails sont réguliers sur cet axe, les caravanes nombreuses et les embouteillages aux abords des villes fréquents.

Olivo VII, duc fainéant

Indolent et maniéré, rien ne fatigue plus Olivo que l'exercice du pouvoir. Sa passion pour les lapins a accouché d'une loi qui interdit de manger cet animal au Gramlin. Des centaines de lapins gambadent joyeusement à travers le palais. Hormis cette extravagance, le conseil s'accommode fort bien de ce duc fantoche.

Toutefois, le comte Otton, cousin du duc, est d'une autre trempe. Devenu chef de son propre régiment de fer, soutenu par une aristocratie conservatrice, il se verrait bien ceindre la couronne ducale. Des négociations secrètes se tiennent actuellement à Talbeth-Hav en ce sens.

Le cercle rouge

Société secrète implantée dans les milices populaires, elle regroupe une centaine de Gramlinois patriotes et xénophobes. S'ils regardent avec dédain les autres races, leur haine se dirige surtout contre les autres provinces et le pouvoir central, en un vain espoir d'autonomie. Guidés par un énigmatique chef masqué, ils se reconnaissent au cercle rouge tatoué autour de leur bras gauche. Actuellement, les chefs du mouvement envisagent de provoquer des incidents sur la frontière du Yelin, espérant déclencher un conflit limité et en appeler au Rhagarron pour appuyer l'indépendance du Gramlin.

En plus d'être la plaque tournante du commerce entre deux mers, le Gramlin produit assez de ressources pour son propre approvisionnement et assez d'excédents pour entretenir des échanges florissants avec ses voisins, en particulier le Yelin. L'agriculture de la province, malgré des rendements modestes, s'est bien développée sous l'influence de réformes agraires. On cultive essentiellement des légumes et des fruits destinés à la consommation locale, et des céréales dans l'ouest de la région, dont une grande partie nourrit les vastes troupeaux de bovidés. L'élevage est omniprésent sur les contreforts montagneux (ovins et caprins) et chaque famille rurale possède quelques volailles, voire un cochon. Sur la côte sud-est, les oliveraies produisent une huile réputée jusqu'à la cour royale. La pêche et la cueillette des algues comestibles forment un autre pan de cette activité. Les forêts, bien que très giboyeuses, voient peu de chasseurs, les animaux sauvages partageant leur habitat avec des créatures moins comestibles et plus dangereuses.

Aussi, c'est également à l'orée de ces zones sylvestres que s'installe l'industrie du bois. Le chêne gramlinois, au tronc grisâtre, est réputé dans la charpenterie comme dans la construction navale. Les deux chantiers de Draganlin et Nilin-Oloran en font grand usage. Plusieurs carrières exploitent les différents types de roche présente, même si la majorité part à l'exportation. La pierre volcanique, colorée, légère et facile à travailler, reste utilisée de manière locale.

La majorité de la fortune du Gramlin vient du commerce, de la route entre Nilin-Oloran et Draganlin et des taxes générées autour de cette voie et du transit des marchandises. Nulle part ailleurs, hormis peut-être à la capitale du royaume, peut-on trouver autant de produits différents aux origines variées et lointaines. Des navires de tous les horizons, parfois de royaumes inconnus, s'amarrent dans le port de Draganlin. Une flotte de vaisseaux corsaires mouille dans celui de Nilin-Oloran, dont les capitaines chassent les pirates comme, officiellement, les bateaux marchands du Rhagarron.

Religion

Le Noir Sceau domine au Gramlin. Son culte austère et fataliste correspond bien à la personnalité des habitants. Les lieux de culte restent toutefois peu nombreux, la foi demeurant pour beaucoup une affaire personnelle. Un temple du Noir-Sceau se dresse au cœur du vieux quartier de Flamlin et la rumeur prétend que le réseau de catacombes sur lequel il est construit s'étend jusque sous la chaîne de volcans au nord-est de la ville. Dans les autres cités, de petites structures accueillent les fidèles au rythme des célébrations. Un large édifice construit sur la mer domine de son aspect massif et sombre les falaises du port de Draganlin. Les marins

Guildes des chariots gramlinoises

Le commerce routier au Gramlin dépend de guildes de transport qui exercent un monopole sur l'acheminement des marchandises à travers la région. Des postes frontières doublés de vastes caravansérails accueillent les convois et permettent la transition des biens d'un type de chariot à un autre. En effet, dans cette province, la loi implique un écartement de roues différent d'ailleurs. De fait, les ornières sur les routes ne correspondent pas aux charrettes des autres parties du royaume. Plusieurs guildes gramlinoises se disputent ce marché et, malgré des accords locaux, se livrent une concurrence parfois violente lorsque leurs membres se croisent au détour d'un carrefour ou d'une étape. De plus, cette situation a donné naissance à deux autres guildes puissantes : les dockers, qui transbordent les marchandises depuis ou vers les navires, et les éleveurs, qui fournissent les bêtes de somme. Pour compliquer les choses, les guildes des autres provinces, si elles ne peuvent convoyer elles-mêmes leurs produits, peuvent négocier des contrats locaux de production, d'échange ou de revente.

Les libres-forestiers gramlinois

Issus d'un corps d'éclaireurs de l'armée et devenus patrouilleurs sylvestres une fois démobilisés, ces rangers sillonnent les forêts afin de maintenir la menace des monstres à un degré raisonnable. Depuis deux ans, Karut Elmr, leur chef, attire cependant l'attention du conseil sur une prolifération de gobelinoïdes à la frontière du Rhü. En vain. Il pourrait être un proche d'un des PJ et solliciter de l'aide, sur le terrain et/ou dans les coulisses du pouvoir pour appuyer sa demande.

en partance ne manquent jamais de venir y déposer des offrandes qui couvrent les murs intérieurs.

Les Gramlinois vénèrent également tout un panthéon archaïque de dieux associés à la nature. Les divinités locales se montrent colériques et austères, manient les éléments, font gronder la terre, la mer et le ciel. Les adeptes de ces cultes sont des êtres farouches, braves et aussi sensibles que des pierres.

En outre, on trouve de nombreux autels en pleine nature ou au détour d'une ruelle, dédiés à des dieux locaux. À la nuit tombée, les gens y déposent, ainsi que sur leur seuil parfois, de la nourriture, pour le plus grand bonheur des nombreux chats errants et des rats qui pullulent au Gramlin.

Périls & Mystères

Le grand souk de Flamlin

Point de rencontre des caravanes venant de l'est et de l'ouest, Flamlin vit au rythme des échanges et du passage des marchands venus de tout le sud d'Alarian (et parfois de plus loin encore). Derrière des remparts en mauvais état (héritage des guerres de conquête), la cité s'organise autour de deux éléments : l'immense place centrale et la route qui traverse la ville de part en part depuis la porte orientale (Porte des lions) jusqu'à la porte occidentale (Porte du roi). Les animaux de bât et de monte étant interdits dans l'enceinte, de nombreux caravansérails encadrent chaque entrée et sont toujours débordants de vie.

C'est donc la guilde des porteurs de Flamlin qui se charge de transvaser les marchandises vers le souk de la place ducale. Si le temple, le palais du duc, la maison du conseil et celle des guildes débordent sur l'esplanade, on a rasé il y a dix ans les autres habitations pour élargir le souk jusqu'à sa taille actuelle, trois cents pas de côté. Si les rues de Flamlin forment un labyrinthe, le souk est un dédale dédié au chaos. En son centre uniquement on trouve des étals permanents, loués à l'année aux principaux marchands de la province. Installés sous la statue d'Alarien le Gramlinois (une représentation chauvine), ils sont les plus visibles et recherchés. Plus le badaud s'en éloigne, et plus le tracé entre les vendeurs devient sinueux, les étals petits et les marchandises de moins bonne qualité. Là, les emplacements s'achètent pour la journée auprès de la milice des piquets qui doit son nom aux perches délimitant l'espace dédié à chacun selon ses moyens.

Les taxes retirées de l'activité du souk suffisent à rendre la ville prospère, mais restent raisonnables. Tout se vend et tout s'achète à Flamlin, des produits de la terre, des œuvres d'art, de l'artisanat, des armes, de la pièce unique ou des livraisons volumineuses. La majorité des marchands concluent leurs affaires sur le souk ou dans l'un des nombreux estaminets qui le cernent. Les chefs de guilde traitent les plus gros contrats commerciaux dans le bâtiment adjacent qui leur est réservé.

L'activité du souk s'éveille avec l'aube et s'achève au crépuscule. La nuit, seuls les livreurs accèdent aux étals (et au marché secret, voir encart page suivante). L'endroit est étonnamment sûr, la milice veillant au grain tout comme la guilde locale des voleurs qui craint de tuer la poule aux œufs d'or en se faisant trop gourmande. Les pickpockets restent donc discrets et raisonnables.

La foule dense et permanente circule comme un courant intarissable. Entre l'apport permanent de marchandises, de visiteurs, d'habitants faisant leur marché, le grand nombre de marchands à la recherche de la

Le seigneur des rats

Une légende ? Un dieu oublié ? Le peuple de Gramlin prononce ce nom avec crainte. Le seigneur des rats aurait vécu autrefois au grand jour et contrôlé une grande partie des plaines de la province. Était-il lui-même en partie animal ou un druide apte à les commander ? Le fait est qu'aujourd'hui on prétend qu'il vit sous la surface, reclus après sa défaite contre Alarian. On affuble le seigneur des rats de maintes intentions néfastes, chaque épidémie lui est imputée, chaque famine… Certains vont même jusqu'à lui attribuer la responsabilité des tremblements de terre qui secouent fréquemment le Gramlin. Mais d'autres contes, presque oubliés, en font un gardien sévère assurant l'équilibre entre nature et civilisation.

bonne affaire, les bonimenteurs et les vendeurs à la sauvette… le bruit et les bousculades font partie du décor.

Le temple du Noir-Sceau de Draganlin

Un bâtiment principal, bas et circulaire, relié par de grandes arches à huit tours élancés vers le ciel. Construit dans une pierre volcanique pourpre, le temple de Draganlin ressemble à une immense araignée surplombant la mer du haut de la falaise où il est perché, 40 mètres au-dessus des flots. Malgré sa silhouette sinistre, l'endroit est un lieu important de la vie locale. Des chapelles réservées aux marins et à leurs familles accueillent les offrandes de ces gens superstitieux. Le parc tout autour dessine un labyrinthe d'ifs où les gens aiment se retrouver pour flâner ou discuter. On raconte que plus d'un serment s'est conclu ici. De l'autre côté, le dispensaire tenu par les moines soignent les malades mais est également connu pour ses recherches en herboristerie. Enfin, la tour la plus orientale, la plus haute avec ses trente mètres, abrite un feu permanent qui guide les navires à travers les récifs de la baie.

Nombre de cérémonies se déroulent ici, et l'on prétend que les figures gravées dans les murs intérieurs représentent les anciens dieux du Gramlin.

La cité troglodyte des Fumantes

Qui a creusé ces maisons de pierre ? Nul ne semble le savoir. Dans la portion occidentale de la chaîne de volcans, une vallée étroite et abrupte dessine un croissant dans le flanc de vieux cracheurs assoupis. Les issues ouvertes sur des sentiers taillés en saillie correspondent à des entités plus petites que des humains. Gnomes et nains assurent ne pas en être à l'origine, mais le travail de mine est bien trop précis pour des gobelinoïdes. L'ensemble abrite un réseau de conduits pour acheminer eau et vapeur, mais des glissements de terrain ont rendu l'eau impropre à la consommation, pleine de soufre. Plus anciens que l'implantation des premières communautés du Gramlin, les habitants de la cité morte n'ont laissé aucune trace de leur civilisation, si ce n'est ce symbole répété partout, une spirale terminée par une sorte de fourche à trois dents.

Superstitions au Gramlin

Un tremblement de terre à l'aube est signe de bonne fortune. De malheur s'il a lieu au crépuscule. Trois corbeaux sur un même arbre signalent un décès prochain. Dix rats dans un grenier annoncent une famine, deux rats qui traversent la route préviennent d'une bonne rencontre, un rat noyé dans le puits est un mauvais présage. Un étranger borgne ne se regarde pas en face sous peine de maladie à venir…

Le marché secret

Tout se vend et s'achète à Flamlin ? Oui. Même les produits interdits. Des esclaves, de la drogue, des armes exotiques ? Bien sûr. Un contrat sur la tête d'un rival ? Sans problème, au marché secret. Celui-ci s'anime quand le souk s'endort. Au milieu des étals abandonnés, des boutiques fermées, on se rencontre, on discute, on marchande en toute discrétion. Quelques signes connus des initiés marquent l'emplacement du marché secret, qui change chaque nuit. Ce n'est plus la cohue du jour, mais quelques dizaines de personnes, protégées par la guilde des voleurs, s'y retrouvent pour faire affaire. Étrangement, la milice se contente de quadriller la nuit les abords de la place ducale, et il s'agit simplement de faire preuve d'un peu de discrétion pour se faufiler entre deux patrouilles qui regardent souvent du mauvais côté.



Les collines des spectres

Longeant la bordure du Rhü, cette région de cinq kilomètres de long sur trois de large est couverte de collines douces et herbeuses. Ce ne sont pas les pierres dressées qui poussent les Gramlinois à éviter l'endroit, bien que pour certains, celles-ci soient chargées d'énergie magique. Qui parcourt ces terres remarque aussitôt les vestiges qui les parsèment : armes brisées et fichées dans le sol, casques rouillés, morceaux de squelettes de diverses races, ruines de fortins antiques… Les collines ont été le théâtre de maintes batailles, entre provinces, entre les armées d'Alarian et ses futurs sujets, entre humains et orcs, entre monstres… Autrefois point de passage commode entre des escarpements plus difficiles d'accès, la zone est aujourd'hui réputée hantée et les voyageurs la contournent. Nombre de convois ou de pèlerins, trompés par la route pavée qui traverse encore l'endroit, ont disparu corps et bien depuis des décennies. Et même les rumeurs de trésors abandonnés ne suffisent pas à donner envie aux riverains de braver le hululement des spectres des collines.

Les bois de pierre

Curiosité locale, situés près de Flamlin, les bois de pierre doivent leur existence aux nuées ocres venues de la chaîne volcanique. Il y a seize ans de cela, une éruption plus violente que les autres déposa sur les arbres


Zone volcanique du Gramlin

une épaisse couche de silice et de soufre. La végétation étouffée se minéralisa peu à peu et, aujourd'hui, on observe sur plusieurs kilomètres carré des arbres pétrifiés, des buissons aussi durs et cassants que le corail, une herbe rase et craquante, le tout dans des tons jaunes et orangés. L'endroit est devenu un lieu de villégiature pour les citadins, savamment entretenu par une communauté de gnomes qui possède un contrat d'exclusivité pour exploiter en sous-sol une importante veine d'huile de roche. L'endroit, la nuit, voit aussi rappliquer une foule de jeunes gens désireux de profiter du décor fantomatique pour se livrer à des jeux où certains endossent le rôle de proies, d'autres de chasseurs. La découverte macabre du corps mutilé d'une jeune paysanne lors de leur dernière session n'a pour le moment pas douché leur enthousiasme.

La frontière des Saphirs

Succession de vallées encaissées et de pentes abruptes, de pics acérés et de failles instables, la portion orientale des Saphirs n'attire que les patrouilles de soldats et quelques explorations dont trop peu reviennent. L'animosité des elfes Élorans, qui, suppose-t-on, protègent leur royaume, décourage également les autres. La nature sauvage, les nombreux prédateurs et les gardiens elfes s'associent pour rendre le voyage par mer plus attirant pour qui veut voguer vers l'est.

Terres et créatures féeriques

La magie qui imprègne le monde d'Alarian est plus prégnante dans le Gramlin que partout ailleurs. La

Idée de scénario : Les vapeurs de frère Thoden

Brillant herboriste, frère Thoden a rapporté de son dernier voyage dans les Saphirs une plante jusque-là inconnue. Sa racine, une fois brûlée, dégage une vapeur soporifique et analgésique qu'il compte bien mettre au service du dispensaire. Toutefois, depuis qu'il a testé cet effet, lui-même et ses deux cobayes souffrent de cauchemars récurrents qui mettent tous en scène un horrible démon végétal…

Frère Thoden a très peur de ces visions. Il suspecte qu'il n'aurait jamais dû cueillir ces plantes, liées d'après lui au démon. Il a tout à fait raison. Ces herbes sont les rejetons du démon, appelés à grandir. Peureux et lâche, il engage les PJ pour aller cueillir d'autres herbes. Il espère que le démon se vengera sur eux et l'oubliera. Quand les PJ arrivent sur place, le démon végétal est réveillé. Les PJ pourront reconnaître facilement la similitude visuelle entre les caractéristiques des herbes de Thoden et le démon. Que vont-ils faire ? Engager le combat, tenter de discuter ?

Existe-t-il une solution pacifique avec l'entité ? Quelle sera la réaction ensuite de Thoden ? Et celle des PJ lorsqu'ils vont comprendre que l'herboriste les a envoyés au casse-pipe ?



Un gardien de
la Citadelle.

La Citadelle

Connue par quelques couvents de sorcières depuis des générations et des générations, la Citadelle n'a été officiellement découverte que sous le règne d'Alarien. Pas facile d'admettre qu'au large du Gramlin, une des provinces les plus riches du Royaume, se trouve une île volcanique cachant une « porte » donnant accès au plan démoniaque ! Et surtout de comprendre que Madame la gouverneure de cet « avant-poste » qu'est la Citadelle n'est pas forcément disposée à envahir Osgild… La forteresse est une énorme construction de roche volcanique de forme parfaite. Seule la magie a pu sculpter ainsi cette matière, et l'architecture à la fois gothique, exagérée et terrifiante ne laisse aucun doute sur la nature démoniaque des locataires.

Vézéla, la gouverneure, serait la petite-fille d'un prince-démon, affectée à ce poste en punition d'un crime odieux commis sur son plan. Malgré le danger évident, la cohabitation est pour l'instant pacifique. Il existe très officiellement un traité de paix et même, depuis peu, quelques timides échanges entre la Citadelle et le royaume. Mais personne ne connaît l'agenda de Madame la gouverneure, ni son ordre de mission. Les marins, les marchands et les pêcheurs évitent toujours autant l'île, allez savoir pourquoi…

frontière avec le domaine de la Féerie y est plus poreuse. Toutes sortes de phénomènes étranges se produisent, rarement néfastes cependant. Des faunes, des satyres, des nymphes et des dryades franchissent le seuil pour s'en aller explorer le plan matériel. Mais aussi des androsphinx, des centaures (amicaux pour la plupart), des couatls, des licornes… Des créatures rares partout ailleurs peuvent ici être aperçues dans les nombreuses zones sauvages. Sans parler des végétaux doués de vie : sylvaniens, vignes assassines et lianes étrangleuses menacent le voyageur imprudent qui s'écarterait des sentiers tracés à travers bois. Encore plus dangereux, il y a des harpies, des gnolls, gobelours et troglodytes (dans les montagnes), ainsi que de belliqueux hommes-lézards près des sources de l'Iritz. Fort heureusement, ces derniers sont trop peu nombreux pour représenter une réelle menace. Enfin, dans la région des volcans, l'infortuné voyageur fera des rencontres brûlantes : azers, magmins, éfrits et salamandres sont à leur aise dans cette région de lave et de soufrières !

LE YELIN

Le Yelin est le cœur prospère du royaume d'Alarian, une province paisible et sûre où les habitants goûtent une vie agréable et tranquille. Des prairies venteuses de la côte méridionale jusqu'aux oliveraies baignées de soleil des coteaux du Haut-Yelin en passant par les grands fleuves flânant à travers les champs de céréales, la province jouit dans le calme et la volupté.

Histoire

Les Yélinites goûtent le moment présent comme peu d'autres habitants du royaume. Et l'histoire de leur terre n'est pratiquement jamais un sujet de discussion, quelle que soit la quantité de vin absorbée. Paradoxalement, quelques érudits férus d'antiquité pensent pourtant que c'est au Yelin que se trouvent les traces les plus anciennes de civilisation, précédant même le Peuple de l'avant.

Les nomades des plaines

Plusieurs traces ont été retrouvées d'une ancienne peuplade humaine qui aurait parcouru les immenses plaines vallonnées situées entre l'Iritz, le Rüya et l'Ikal, les trois grands fleuves de la province. Là, ils auraient adoré deux divinités anciennes, sculptant de petites statues de pierre à leur effigie : l'une ayant la forme d'une femme et l'autre d'un cheval au galop. Certains estiment que ces peuplades primitives auraient domestiqué le cheval, créature fabuleuse, en faisant un compagnon inséparable et encore aujourd'hui l'un des emblèmes du Yelin. Ils auraient alors colonisé l'ensemble des plaines et steppes d'Alarian, laissant çà et là des tertres funéraires où reposaient leurs chefs avec armes et chevaux. Ils auraient vécu une sédentarisation forcée sous le joug du Peuple de l'avant, laissant de côté leurs anciennes traditions pour l'agriculture et l'élevage.

Le Peuple de l'avant et les Âges Sombres

Les Yélinites n'ont pas une vision aussi négative du Peuple de l'avant que les autres habitants d'Alarian. Certes, ce fut une période noire sous un joug impitoyable. Mais l'Empire apporta aussi l'irrigation et les premiers balbutiements de l'agriculture, qui forgèrent pour longtemps le destin de la province. S'il reste quelques traces des exactions de cet empire maléfique et de la guerre de Libération, la mémoire yélinite est beaucoup plus marquée par la période qui suivit la chute.

Les Âges Sombres furent une période de chaos et de danger. Les seigneurs locaux se livrèrent des combats sans merci, saignant les hommes et la terre, à tel point qu'il n'y eut plus assez de bras pour cultiver ou récolter. Les champs à l'abandon, famines et épidémies se multiplièrent. Les côtes furent la cible de pillards, les routes de brigands sanguinaires. Les maisons et les palais de Shelin tombèrent en ruines.

C'est à cette période que les guildes s'emparèrent du pouvoir, pendant que les petits seigneurs guerroyaient sans fin. Cela débuta à Shelin, par la révolte de quelques marchands contre un bourgmestre corrompu et apathique. Ils déposèrent l'incompétent réorganisèrent la cité. Pour cela, ils nommèrent l'un d'entre eux Duc de Shelin et engagèrent de nombreux mercenaires (parfois parmi les bandes de brigands) afin d'escorter leurs convois. Ils restaurèrent le commerce fluvial, sécurisèrent les routes, rebâtirent la capitale. Certains seigneurs locaux tentèrent de s'opposer à ces « *parvenus* » et constatèrent alors que nombre de leurs sujets étaient affiliés d'une manière ou d'une autre à ces guildes, et que certains n'hésitèrent pas à prendre les armes. Bientôt, les seigneurs récalcitrants furent remplacés par un héritier plus coopératif ou par un riche marchand. En quelques générations à peine, l'ancien système féodal fut remplacé par une sorte de compromis entre féodalité et pouvoir des familles marchandes. Aujourd'hui, seuls quelques barons du Bas-Yelin peuvent encore se prévaloir des anciennes lignées.

Hadvoud et la conquête d'Alarien

Lorsque Alarien entama sa reconquête, le Yelin était l'une des provinces les plus puissantes du continent. Mais cette puissance n'était ni militaire – la province comptait principalement sur des mercenaires et quelques unités de cavalerie légère – ni stratégique – elle était complètement impossible à défendre efficacement à l'exception de quelques vallées du Haut-Yelin. Les habitants, pragmatiques, s'attendaient à être tôt ou tard conquis. Le duc régnant Hadvoud savait parfaitement qu'il ne pouvait nullement s'opposer à Alarien. D'autant plus que les guildes ne voyaient pas d'un si mauvais œil l'émergence d'un pouvoir central fort. Elles ménagèrent donc la chèvre et le chou et n'hésitèrent pas à approvisionner les divers belligérants tout en conservant l'apparente neutralité de la province. Le conflit leur a été extrêmement profitable, assez pour que plus d'un siècle plus tard, certains ressentiments subsistent encore envers « *ces profiteurs yélinites* ».

Événements récents

Le Duc Receswinthe est actuellement à la tête du Yelin. Comme ses prédécesseurs, depuis le règne de Mestzin, lui et sa cour passent le plus clair de leur temps à Yago-Talb, et sa principale occupation est d'empêcher l'application de décrets jugés nuisibles pour le commerce. Les guildes ont accru leur emprise sur le Yelin et s'étendent désormais aux provinces voisines. Elles y tissent peu à peu une toile faite d'écus, de monopoles, de pactes commerciaux secrets et de corruption. En apparence, l'autorité du roi

est entière et dans les mains du prévôt local. En réalité, les guildes de Shelin mènent la danse.

Géographie

Le Yelin est une terre chatoyante et accueillante, où couleurs et odeurs enivrent. Les côtes sont d'un blanc crayeux, alternant d'imposantes falaises et de longues plages de sable. Le terrain y est vallonné, encore recouvert des prairies verdoyantes qui autrefois couvraient l'ensemble de la province. Plus au nord, le long des fleuves, ce sont des champs de céréales à perte de vue. En été, c'est une mer dorée ondulant doucement sous un soleil éclatant. Enfin, à mesure qu'on remonte vers le nord-est, le paysage change encore. Le terrain s'élève et forme des coteaux le long de l'Ikal et du Rüya. Le sol est plus rocailleux et plus cassant, la végétation plus ra-

bougrie. Là, les Yélinites cultivent la vigne et l'olivier, deux des sources de leur prospérité. Et seuls les coteaux les plus escarpés ou les plus élevés sont laissés à l'état sauvage. Près de la source de l'Ikal trône la silhouette reconnaissable du mont Chauve, la plus haute montagne de la province. Son sommet couvert de rochers et dépourvu de végétation donne parfois l'impression qu'il est recouvert de neige même en plein été.

Climat

Sur la rive gauche de l'Ikal, le climat est sec et chaud en été, doux en hiver. Seuls les vents marins apportent un peu de fraîcheur et une humidité qui se cantonne souvent aux prairies du sud de la province. Sur la rive droite et dans le nord de la province, le climat est légèrement plus tempéré, avec des hivers plus frais et des printemps plus arrosés.

Malgré les rivières, les fleuves et les canaux d'irrigation, les sécheresses sont fréquentes. À la fin de l'été, les prairies herbeuses prennent souvent une teinte ambrée, et les cours d'eau sont à un niveau extrêmement bas. La saison des orages débute vers le milieu de l'été. Au Yelin, ces orages sont particulièrement violents et imprévisibles. Ils provoquent d'importants dégâts et des inondations, et il n'est pas rare que des voyageurs imprudents trouvent la mort en mésestimant les crues saisonnières.

Le Haut et le Bas-Yelin

Que ce soit d'un point de vue géographique, politique ou culturel, pour comprendre le Yelin, il est indispensable de comprendre la séparation ancestrale entre le Haut-Yelin et le Bas-Yelin. Les paysages fournissent les premiers indices. En effet, le quart nord-est de la province, le Haut-Yelin, aux frontières avec le Rhü et le Gramlin, présente un relief accidenté et rocailleux. Bien entendu, rien à voir avec les hautes montagnes sur lesquelles s'appuient le royaume, mais assez tout de même pour le distinguer des plaines vallonnées du Bas-Yelin. La végétation du Haut-Yelin est plus éparse et plus sauvage : des bosquets de pins et de cèdres envahis par les ronces, s'agrippant à flanc de colline au milieu des rochers. Rien à voir avec les champs à perte de vue du Bas-Yelin, simplement entrecoupés de quelques bois de chênes, de châtaigniers ou de merisiers.

Communautés

De toutes les provinces d'Alarian, le Yelin est sans doute la plus densément peuplée. Des côtes méridionales jusqu'aux hauteurs du Mont Chauve, il est impossible de se déplacer ou voyager sans apercevoir à tout instant les traces d'une présence civilisée. Qu'il s'agisse d'un village, d'un moulin, d'une ferme céréalière ou d'une ancienne tour de garde, l'empreinte de la civilisation est partout, et il n'y a guère que dans certaines prairies reculées au sud-ouest de la province qu'on peut encore apercevoir le Yelin tel qu'il était au temps des nomades.

Près des côtes, les communautés se sont installées dans les replis du terrain, à l'abri du regard. Ces villages craignent par-dessus tout d'être vus depuis la haute mer par les pillards et les pirates qui écument le golfe de Smitin. Plus au nord, on trouve quelques forteresses de bois et de pierre où les seigneurs locaux établissent leur pouvoir, et de temps en temps une communauté halfeline installée sous une colline. Le long des fleuves, fermes, moulins et villages sont omniprésents au milieu des grandes étendues de champs cultivés. Ces communautés s'installent en hauteur afin de se prémunir contre les crues, même si les cours d'eau sont en partie domestiqués, avec des écluses, des chenaux, des canaux d'irrigation et des haltes destinées aux navires qui empruntent les voies fluviales. Dans le Haut-Yelin les villages de pierre sont le plus souvent situés sur un escarpement ou au bord d'une rivière. Les coteaux sont aménagés en terrasses où poussent oliviers et arbres fruitiers.

Shelin, surnommée la cité aux arcades, est la capitale de la province. Elle s'étale entre les deux affluents de l'Ikal, au milieu de trois collines qui dominent la cité. Le magnifique palais ducal est situé au sommet de la plus haute des trois. Plus près du fleuve et des ponts se trouvent une multitude de places et de marchés où commerçants et colporteurs se pressent pour vendre leurs denrées. Chaque place est bordée de dizaines d'arcades dans lesquelles des échoppes temporaires ou permanentes s'installent à l'abri du chaud soleil et des violents orages.

Andelin est la deuxième plus grande ville de la province. Coincée entre deux grandes falaises de craie, la baie d'Andelin est un port naturel où Alarien fit bâtir une forteresse et une cité. Aujourd'hui, c'est le seul port important de la province, et l'une des villes les plus cosmopolites du royaume. Smites, Gramlinois et Yélinites y vivent et y commercent. Autrefois conçu pour abriter une part de la flotte de guerre d'Alarian contre une invasion possible du Rhagarron, les vaisseaux de guerre ont depuis longtemps été reconvertis en navires de commerce, et les feux d'alerte le long de la côte ne sont plus entretenus comme ils le devraient.

Le peuple du Yelin

Les Yélinites constituent un peuple relativement métissé. La couleur de peau peut aller de l'olivâtre au brun. Leurs traits sont généralement assez fins, et leurs visages

encadrés par des cheveux sombres et frisés. Les femmes yélinites passent de longues heures à enduire leur longue chevelure d'huiles essentielles, dont les parfums entêtants sont reconnaissables entre tous. Les hommes, quant à eux, affectionnent de courtes barbes très bien entretenues.

Caractère de la population

Mots-clés : tolérants, cosmopolites, accueillants, ouverts, raffinés,

Mode de vie

Mots-clés : vêtements simples et légers, habitat de plain-pied ouvert sur l'extérieur, terrasses, cours intérieures, cheval comme religion, commerce, fête, danse, chant, vins fins, musique, douceur de vivre, séduction, festival équestre, élevage et agriculture.

Politique

En apparence, le prévôt est au centre du pouvoir. Il réside dans le magnifique palais ducal de Shelin, une merveille d'architecture mêlant tours, terrasses, jardins et fontaines. Une cour bigarrée s'y affaire, et le palais est le théâtre constant de réunions, de fêtes, de bals et de rencontres diplomatiques de première importance. La Duchesse douairière Belinda, mère de Receswinthe, siège à la cour. Une femme austère issue d'une très ancienne famille marchande, pour qui tous les maîtres de guilde ont un grand respect.

En réalité, le prévôt est une marionnette des guildes et des marchands. Un conseil qui réunit les guildes les plus importantes prend les décisions essentielles et dicte ses *desiderata* aux divers intendants et fonctionnaires. Ces derniers baignent dans l'opulence de généreux pots-de-vin reçus en échange de leur coopération. Au Yelin, nul n'ose s'opposer à la guilde des moulins, la guilde des greniers ou la guilde des chais, considérées comme un triumvirat incontournable dans la vie politique yélinite.

Le précédent prévôt, un peu trop loyal ou naïf au goût des guildes, et qui s'était donné pour mission de nettoyer la corruption rampante à Shelin, l'a compris à ses dépens. On le retrouva noyé dans l'une des fontaines du palais après une fête trop arrosée. Khayr Sala, le nouveau prévôt, un homme débonnaire et malléable, convient beaucoup plus à la bonne société de Shelin.

Khayr Sala

Khayr a été récemment désigné prévôt du Yelin, après la mort de son prédécesseur dans des circonstances étranges. Khayr est un homme rond, à la peau mate, dans la force de l'âge. Rieur et enjoué, il aime profiter des plaisirs terrestres, et la province lui convient parfaitement. Il est originaire d'Andelin, mais a passé une grande partie de sa vie sur les routes du royaume et à la cour royale.

Sous ses airs débonnaires se cache un esprit particulièrement vif et retors. Vues les circonstances et la politique yélinite, il ne se fait aucune illusion sur les raisons du décès de son prédécesseur. Et il compte bien s'arranger pour ne pas subir le même sort. Grâce à d'anciens contacts andelins, il s'est attaché une armée d'enfants-espions qui parcourent les rues de la capitale. Pendant que les maîtres de guilde pensent avoir affaire à un potentat paresseux qui se vautre dans le confort, il donne les moyens au pouvoir royal de reprendre le contrôle de Shelin et de la province. Bientôt, il aura besoin d'individus de confiance qui ne sont pas pieds et poings liés avec les guildes yélinites pour mener à bien certaines missions délicates. Les PJ ?

Loi et armée

C'est la guilde de justice qui fait appliquer la loi par les cours de justice de Shelin et Andelin, où siègent les juges de la guilde, les plus hauts magistrats du pays. Y sont jugés les crimes les plus odieux et, surtout, les conflits commerciaux entre guildes. La justice locale et civile est quant à elle l'affaire des baillis. Chaque bailliage est un fragment de la province qui correspond généralement à l'autorité d'un seigneur local. La charge de bailli s'achète auprès de la guilde de justice. Le bailli veille à la perception des taxes, à l'arbitrage des conflits entre paysans et au respect par le seigneur des directives des guildes. La justice au Yelin est rapide et pragmatique, et l'accent est souvent mis sur l'aspect pécuniaire des délits, des crimes ou des conflits. Un dicton yélinite affirme : « *il est souvent plus économique de régler un différend avec son ennemi que de devoir payer un bailli pour obtenir gain de cause* ».

Les seigneurs locaux conservent la possibilité de lever des troupes et de faire régner l'ordre sur leurs terres. Toutefois, bon nombre de seigneurs ont délégué ce pouvoir depuis longtemps à la guilde des cavaliers, une troupe de mercenaires expérimentés qui sillonnent la campagne yélinite et luttent contre le brigandage. Seuls quelques seigneurs dans les prairies du Bas-Yelin entretiennent encore une cavalerie légère qui leur permet de patrouiller leurs terres autour de leurs anciennes forteresses. C'est la guilde des cavaliers qui, au Yelin, s'ap-

proche le plus d'une armée régulière. Additionnée aux quelques unités de cavalerie légère maintenues par les seigneur locaux, elle forme une troupe disparate plus adaptée aux techniques de guérilla ou de harcèlement qu'à une réelle défense de la province. Cependant, en cas de nécessité, les guildes disposent d'un important pouvoir financier qui peut leur permettre d'engager un grand nombre de mercenaires en peu de temps.

Relations avec les provinces voisines

Les Yélinites se sentent beaucoup d'affinités avec leurs voisins Gramlinois, leurs principaux partenaires commerciaux. Le Yelin importe notamment une grande partie de son bois de charpente et des pierres de taille depuis le Gramlin, exportant en retour du vin, des fruits et des céréales. Une féroce rivalité existe entre les guildes du Yelin et celles du Gramlin et, si le ton paraît cordial, les conflits commerciaux ne sont pas moins intenses que certaines batailles.

Le Yelin entretient assez peu de rapports avec les Smites. Le peu de goût des Yélinites en matière de navigation et de pêche, et leur méfiance naturelle à l'égard des marins, l'explique en grande partie. Toutefois, le seul port majeur du Yelin, Andelin, est souvent appelée « *la Smitin continentale* ». Les Smites y sont effectivement très nombreux et contrôlent une partie du commerce maritime et des guildes correspondantes. Certains considèrent même Andelin comme une enclave smite et non une cité yélinite.

À l'ouest, la porte de sortie du Yelin s'appelle Haute-Bannière. Malgré la longueur de la frontière entre les deux provinces, très peu de Yélinites apprécient en effet de s'aventurer au Talban. Vers le sud-ouest, les prairies deviennent plus mystérieuses. Des cairns étranges ornent parfois le haut des collines, et la Forêt Hantée fait sentir sa présence. Le commerce fluvial sur l'Ikal est un des seuls points de transit entre les deux provinces, et les membres de la guilde des bateliers s'assurent de rester aussi peu de temps que possible. Ils préfèrent largement le commerce sur le Rüya, vers Ystaad et Talbeth-Hav.

Enfin, vers le nord, les Yélinites envisagent rarement d'aller au-delà du Rüya. Les différences avec leurs voisins Rhoannais sont trop grandes et trop profondes pour permettre des échanges réguliers. Des tours de garde ont même été installées le long de la frontière afin de décourager les bandes de brigands qui descendent régulièrement vers les terres plus fertiles du Yelin.

Piste de campagne : Moralité douteuse

Pourquoi ne pas monter un groupe de PJ urbains natifs de la province de Yelin à la moralité discutable ? Après un ou deux larcins réussis, les PJ seraient repérés par Silvaira qui les engagerait dans sa guilde. Au fil des missions, les PJ grimpent en niveau et en hiérarchie au sein de l'organisation, et les PJ pourraient même être les assassins qui se soânt occupés du cas du dernier prévôt. Un événement qui va les projeter au premier plan des turpitudes qui guettent leur maîtresse et des choix difficiles à prendre dans un futur proche.

Silvaira, princesse des voleuses

En quelques années, cette Félys au pelage argenté tacheté de noir a su se tailler une place de choix à Shelin. Partie de rien ou presque, elle et ses lieutenants ont su prendre le contrôle de la ville au Terrier, la guilde dominante du royaume, mettant en place une guilde de voleurs et d'assassins prospère, efficace et discrète, accueillant désormais des représentants de toutes les races.

Un problème de taille pour Silvaira : Khayr Sala, le nouveau prévôt de la province. La prospérité de la guilde de Silvaira vient en grande partie du fait qu'elle a accepté quelques contrats intéressants pour arranger diverses guildes de Shelin, alors que le Terrier avait toujours refusé ces compromissions. L'un des derniers contrats exécutés par Silvaira fut d'ailleurs l'assassinat de l'ancien prévôt. Mais contrairement aux autres maîtres de guilde, la Félys voit clair dans le jeu du nouveau prévôt du Yelin. Et elle hésite : continuer à jouer le jeu des guildes, ou se rallier à Khayr et mordre les mains qui la nourrissent et qui pourraient tôt ou tard lui tordre le cou ?

Économie

La prospérité du Yelin repose presque exclusivement sur ses terres arables et sur sa position centrale dans les échanges entre l'est et l'ouest d'Alarian. En effet, la province offre très peu de ressources naturelles. Les forêts et les bois sont rares et très peu exploités, même si certaines essences sont recherchées, notamment en lutherie. D'autre part, la province compte très peu de

carrières, et aucune mine. La plus grande part des matériaux de construction est donc importée.

Agriculture

C'est le fleuron yélinite qui assure la richesse de nombreuses familles, et la subsistance de toutes les autres. Cela passe par l'élevage de chevaux et la culture de l'avoine près des cotes méridionales, le blé et l'orge au cœur de la province et, dans le Haut-Yelin, les vergers, maraîchers, oliveraies, et bien entendu les vignes qui font la renommée de la province à travers tout Alarian. Les vins du Yelin sont d'une richesse incomparable : rosés, blancs, rouges, ils viennent agrémenter les repas de toute la noblesse alarienne. Les coteaux du Yelin ont fait la fortune de plusieurs familles influentes, et certaines bouteilles s'exportent même loin d'Alarian pour des sommes considérables.

La cuisine yélinite reflète cette richesse et cette diversité. Elle ne contient pratiquement pas de poisson et assez peu de viande, si ce n'est quelques salaisons typiques ou des viandes fumées. L'accent est mis sur le pain, les légumes et l'huile d'olive. Il est d'ailleurs de coutume de servir une ou deux tranches de pain accompagné d'huile d'olive à un invité, quelle que soit l'heure de la journée.

Comme tous les autres pans de l'économie yélinite, l'exploitation et le commerce de denrées agricoles est fortement contrôlé par les guildes. La guilde des moulins contrôle tout ce qui concerne le commerce de farines et d'huile d'olive. La guilde des greniers veille sur l'exploitation des céréales et le commerce du pain. Enfin, la guilde des chais contrôle étroitement la production et la vente de vin. Même si d'autres guildes restent importantes dans la vie économique yélinite, aucune ne rivalise avec ces trois-là.

Transport fluvial

De par sa situation et la relative sûreté de ses voies de communication, le Yelin est une plaque tournante du commerce entre le Gramlin et les contrées orientales plus lointaines, le Rhagarron au sud, et le reste du royaume. Vers le milieu de son règne, Mestzin lança un programme de grands travaux visant à établir le moyen de relier les trois grands fleuves du Yelin et du Gramlin par un système de canaux et d'écluses. Conscient de son infériorité navale, le souverain souhaitait être en mesure de relier rapidement les diverses parties de son domaine sans avoir à passer par la mer. Il pourrait ainsi déplacer rapidement et approvisionner efficacement ses troupes, et accentuerait les échanges commerciaux entre les diverses provinces.

Certains de ces canaux existent aujourd'hui et permettent d'acheminer des denrées jusqu'au cœur du Yelin. Cependant, après la mort de Mestzin, les travaux furent rapidement abandonnés, et de larges sections se font encore sur des chemins de terre. Cela n'a pas empêché la guilde des bateliers de prospérer et d'établir fermement un véritable petit empire commercial centré sur le transport des marchandises. Vers l'est et le Gramlin sur l'Iritz, vers l'ouest et le Talban sur l'Ikal et enfin vers le nord-ouest et Ystaad sur le Rüya. Si un jour le système de canaux était entièrement terminé, nul doute que la guilde deviendrait l'une des plus puissantes de la province.

Les gnomes bateliers

Les Yélinites n'apprécient pas l'eau, c'est un fait. Ce sont donc les gnomes qui ont saisi l'opportunité pour développer un véritable empire commercial fait de barges et de chalands. Les capitaines gnomes vivent à bord de leurs navires, transportant les précieuses denrées vers les provinces voisines de Gramlin, d'Ystaad et du Talban.

Le grand maître de la guilde des bateliers est un capitaine gnome nommé Faerlen le Rieur. Malgré les responsabilités de son poste et son âge avancé, il continue à naviguer et pilote ses affaires depuis son chaland, Le Brochet d'Argent.



La guilde des cavaliers

Cette guilde a une histoire un peu particulière. Elle est en effet née de la fusion de plusieurs bandes de mercenaires qui écumaient la province. Un jour, une guilde de commerçants du Shelin prétendit réglementer leurs activités. À la fin du conflit, une guilde était bel et bien chargée de gérer les mercenaires et les patrouilles au Yelin, mais elle était dirigée par les anciens chefs de bande. On ne revit jamais les commerçants de Shelin.

Aujourd'hui, la guilde est sous le contrôle d'une demi-orc connue de tous à Shelin, Darla la Rousse. Elle dirige les affaires de la guilde d'une main de fer et tente d'instaurer un semblant de respectabilité dans une organisation qui n'a longtemps été qu'une façade à peine dissimulée pour des opérations de racket de grande envergure. Disciple du Noir-Sceau, elle traque sans relâche les démonistes et les nécromants qui pourraient encore s'abriter au Yelin.


Procession du culte de la déesse Mère à Andelin

Religion

Les Yélinites présentent un mélange caractéristique de superstition et de pragmatisme. Leur vie rythmée par le travail des champs ne permet pas une grande introspection ou une exploration des recoins de l'âme, et les tâches quotidiennes prennent souvent le pas sur les actes de dévotion. Toutefois, ils savent aussi parfaitement combien la nature peut donner ou reprendre, et vivent donc dans une crainte du divin et de ses mystères.

Le culte de la Déesse-Mère

Au cours des Âges Sombres, les figures divines se sont multipliées et fragmentées à mesure que les seigneurs locaux guerroyaient entre eux et que les communautés se dispersaient. Toutefois, après la prise de contrôle par les guildes puis l'unification par Alarien, un mouvement de fusion des divers cultes s'est amorcé. Et parmi eux, un culte a pris plus d'importance que les autres, celui de la Déesse-Mère, la Nourricière. En effet, toutes les communautés du Yelin vénéraient au moins une figure divine liée à la fertilité et la nature. Lorsque les échanges reprirent et que les routes devinrent plus sûres, les communautés s'aperçurent rapidement des similitudes entre toutes ces petites superstitions locales. Aujourd'hui, ce culte est le plus important de la province, et plusieurs fêtes et festivals lui sont dédiés. Nombreux sont ceux qui estiment que la prospérité de la province provient au moins en partie de la protection divine accordée par la Nourricière.

Balamer, le dieu à tête de cheval

En parallèle, une autre figure ancienne a refait son apparition. Lorsque Alarien annexa finalement le Yelin, il imposa à la province de recevoir des réfugiés halfelins provenant d'autres régions frappées par la guerre. Les guildes acceptèrent, mais renvoyèrent les réfugiés sur les terres relativement pauvres du sud-ouest, une façon de se débarrasser des importuns. C'était mal connaître les halfelins, qui à force d'obstination et de pugnacité établirent plusieurs villages relativement prospères. Ils apprivoisèrent certains chevaux sauvages et mirent en place des élevages qui devinrent rapidement d'excellente réputation. Ils découvrirent aussi les traces d'un culte très ancien dédié au cheval, une figure divine présente chez certains de leurs clans : Balamer, le dieu à tête de cheval. Le culte s'étendit rapidement à tout le Bas-Yelin, où Balamer est désormais une figure respectée.

Le pèlerinage de Kalid-Da

Dans les montagnes du Haut-Yelin, à l'ombre du Mont Chauve se trouve Kalid-Da. C'est là que s'est établi le premier monastère du Noir-Sceau dans la région (et d'après certains, dans Alarian). Peu à peu, une communauté s'est installée autour du lieu de prière. À l'arrivée d'Alarien, une abbaye dédiée au Lindo fut bâtie face au monastère. La communauté grandit encore, jusqu'à devenir une petite cité.

Même si les Yélinites ne sont pas particulièrement religieux, tous estiment qu'ils doivent une fois dans leur vie faire le pèlerinage à Kalid-Da. Là, ils se purifient à la source de l'Ikal, passent une nuit entière dans les grottes des larmes de cristal, avant d'entamer l'ascension du Mont Chauve pour y observer le lever de soleil depuis le sommet de la montagne. Ils se remémorent ainsi les tourments soufferts par le Yelin, avant de connaître à nouveau la paix et la prospérité.



Sol Invictus

Le dernier avatar essentiel vénéré par les Yélinites est le Soleil Invaincu. Il est celui qui éclaire le monde et apporte sa chaleur et sa lumière, offrant la vie et semant les graines de l'espoir. C'est aussi lui qui donne cette couleur si particulière au froment, à l'avoine et à l'orge. Dans les campagnes yélinites, la plupart des champs sont bordés de deux autels : l'un dédié à la Déesse-Mère, l'autre au Soleil. Pour le clergé yélinite, c'est l'union de ces deux divinités qui enfante la prospérité.

Lindo et Noir-Sceau

Ces deux philosophies sont à la fois omniprésentes et extrêmement discrètes au Yelin. D'un côté, le Lindo correspond à la conception de la vie et aux préoccupations premières des Yélinites. Ce sont les abbés du Lindo qui célèbrent les unions et les naissances, mais ils laissent le soin de bénir les terres et les récoltes aux clercs de la Déesse Mère. En parallèle, les habitants de la province estiment qu'ils doivent au Noir-Sceau d'avoir chassé les êtres maléfiques pendant les Âges Sombres. Chaque village est dominé par un clocher dédié au Noir-Sceau. C'est ce clocher qui égrène les heures du jour, et indique à tous le rythme de la journée. Les moines du Noir-Sceau font partie intégrante de la vie de toutes les communautés.

Périls et mystères

L'abondance de créatures bienveillantes est assez remarquable dans la province : les chiens esquiveurs sont courants et leur présence est perçue comme un bon présage. C'est d'ailleurs un animal fétiche de la province. Des nymphes sont fréquemment aperçues près des rives des cours d'eau, de même que des pégases dans les prairies du sud-ouest. La plupart de ces créatures ne sont pas hostiles envers les habitants et ces derniers croient même qu'ils les protègent contre d'autres, bien plus maléfiques.

Les cairns de la vallée de l'Ikal

Au sud-ouest de la province, à la frontière avec le Talban, les collines verdoyantes sont parfois couronnées de quelques pierres dressées. Les voyageurs qui ont eu le malheur de s'en approcher racontent avoir ressenti un grand froid et entendu des hurlements à glacer le sang. Une légende raconte que dans les anciens temps, un clan nain aurait vécu sous ces collines. Lorsque le Peuple de l'avant conquît la région, le clan aurait été massacré et les survivants enfermés vivants dans leurs tertres, sans espoir de revoir la lumière. Les quelques communautés qui vivent dans la région évitent ces tertres autant que possible. De temps en temps, un enfant s'égare et disparaît. Et la nuit, on voit parfois des ombres menaçantes danser au sommet de certains des monuments.

La caverne aux joyaux

Dans le sud de la province, sur la côte entre Andelin et Gramlin, on trouve plusieurs cavernes sous-marines, dont l'entrée est en partie ou totalement immergée à marée haute. Un jour, dans une taverne d'Andelin, un jeune marin raconta comment son navire s'était brisé sur des récifs et, nageant jusqu'à la côte, comment il fut happé par le courant dans l'une de ces cavernes. Là, il découvrit un trésor magnifique fait de pierres précieuses et de joyaux. Les murs de la caverne, selon ses dires, étaient couverts d'émeraudes, de rubis et d'améthystes. Au plafond de la caverne scintillait le plus gros diamant qu'il avait jamais vu de sa vie. Cette histoire de tavernes circule depuis dans Andelin ainsi que dans le Smitin et le Gramlin voisins. Beaucoup de marins et d'aventuriers espèrent trouver cette caverne mystérieuse qui fera leur richesse. Le fait que le jeune marin fut assassiné en pleine rue le lendemain pour lui dérober les quelques pièces qu'il avait sur lui ne semble pas arrêter les chasseurs de trésor, bien au contraire.

Le serpent de l'Elikal

L'Ikal traverse le Yelin de part en part et prend sa source non loin du Mont Chauve. Au niveau de She-

Idée de scénario : Le secret de la caverne

Le jeune marin pourrait être une connaissance d'un PJ : un frère, un cousin ou un ami proche. Les PJ sont appelés en renfort pour enquêter sur sa mort. Des traces directes mènent à un marin ivrogne que tout accable : témoignage, preuves... L'affaire est classée. Au cours de l'enquête, le PJ proche du jeune marin trouve toutefois dans la cachette secrète d'enfance de la victime, dont lui seul connaît l'existence, une carte approximative de la côte, fraîchement tracée, qui indique l'emplacement de la caverne.

Les PJ se mettent en route. La caverne existe réellement. Elle est considérée comme un lieu sacré par une poignée d'elfes vivants non loin de là. Ce sont eux qui ont pisté le jeune marin en ville, l'ont assassiné et maquillé le meurtre. Ils entendent défendre le secret et l'intégrité des lieux à tout prix. Les PJ subiront une première attaque en mer, puis à un comité de réception musclé à proximité de la caverne.

L'affaire peut se régler dans le sang ou dans la diplomatie. La vie sauve contre la promesse de ne jamais révéler la localisation exacte ? Les elfes peuvent rendre bien des services en retour si on respecte sa parole, ou devenir des ennemis mortels...

lin, l'Ikal est rejoint par son principal affluent, l'Elikal. Même si la rivière traverse le Gramlin depuis les Monts de Saphir, la voie d'eau n'est pas navigable, comportant de dangereux rapides en plusieurs endroits et des chutes vertigineuses à la frontière entre le Gramlin et le Yelin. Sous ces chutes se trouve un lac aux eaux d'un vert émeraude et une forêt impénétrable, habitée par des dryades et des fées. L'endroit est difficile d'accès, isolé. Pourtant, les rares explorateurs à l'avoir vu chantent un endroit féerique et paradisiaque, baigné de poésie et de magie. L'un de ces explorateurs, l'enchanteur Adriemus, affirme que le lac, la forêt et la chute d'eau sont le repaire d'une créature ancienne et puissante. Peut-être même un légendaire dragon, qui aurait échappé à cet endroit au courroux d'Alarien. D'autres rumeurs parlent d'un endroit corrompu et dangereux, où les fées maléfiques torturent les voyageurs égarés, où les arbres dévoreraient les imprudents qui oseraient se reposer contre leurs racines, et où l'eau et l'air seraient empoisonnés.

LE RHÜ

Principalement recouvert de forêts denses et bordé par de hautes montagnes, le Rhü est une province continentale, la seule d'Alarian à ne pas être bordée par la mer. Située à l'est, il s'agit d'une région encore sauvage et mystérieuse, dont de larges pans échappent à l'autorité de Talbeth-Hav. Parfois surnommée « *la province féerique* », le Rhü est une région qui peut paraître hostile et peu accueillante, où la civilisation n'a que partiellement étendu son emprise. La magie de la nature est très présente et imprègne le quotidien des habitants. Cette province abrite également d'importantes colonies naines.

Histoire

Cœur traditionnel de la nation elfique adossé aux montagnes colonisées par les nains, le Rhü n'a pas l'histoire mouvementée des autres provinces. On pourrait même écrire qu'il n'a pas d'histoire du tout, ce qui serait bien sûr totalement erroné.

Les premiers colons humains, venus par vagues du sud et de l'est, ne comptaient pas d'érudit dans leurs rangs, seulement des familles miséreuses en quête de nouvelles terres. La seule source documentaire contemporaine à cette migration est celle de Rurk Tord-Lame, un baron oriental banni par son suzerain, qui prit la tête d'une importante colonne de migrants à laquelle ses soldats et lui-même accordèrent une protection relative (qu'il négocia par la suite contre l'attribution des meilleures terres). C'est ce groupe de migrants qu'une erreur de traduction baptisa ultérieurement l'armée des lames tordues. En fait d'armée, ce n'était qu'une masse de gueux flanquée d'une soldatesque violente et avide. Mais ils étaient animés d'une volonté farouche et ils furent probablement les premiers à s'installer dans ce qui deviendrait plus tard la région de Nefva.

Rurk décrit le Rhü d'alors comme une région presque entièrement recouverte de forêts où vivent des clans d'elfes sylvestres parfois rivaux. La région est sauvage et dangereuse, et l'Iv abrite des créatures aquatiques étranges et menaçantes : dragons d'eau, élémentaires, lamproies monstrueuses. Le récit de Rurk regorge de créatures féeriques aux talents plus extraordinaires les uns que les autres, dont la présence est aussi banale que celle des lapins ou des poules de nos villages. Certains mettent en doute la véracité de ces descriptions, l'attribuant à un abus de substances hallucinogènes.

La colonisation humaine fut difficile et parsemée de combats, les elfes traquant les forestiers défricheurs, et les chasseurs de Rurk multipliant les raids contre les campements sylvestres. Le rusé baron, apprenant

les rivalités qui semaient la zizanie au sein des clans elfes, finit par nouer des alliances avec certains. Par un habile jeu de trêves alternées il affaiblit ses ennemis, n'hésitant pas à apporter son aide militaire à un clan menacé par son voisin. Il étendit ainsi le territoire sous son contrôle et favorisa l'échange d'otages avec les clans elfes qui lui étaient les plus favorables. Les humains apprirent ainsi des techniques de chasse et d'exploitation des forêts, tandis que les elfes découvraient, fascinés, l'art de la métallurgie ou du travail des tissus. L'Épidémie mit fin à tout cela. Apportée malgré eux par les humains, propagée par les otages, elle ravagea de nombreux clans elfes qui s'éteignirent en quelques années. Ceux qui s'étaient bien gardés de nouer des relations avec les humains s'enfoncèrent dans la forêt et coupèrent tout contact. Le petit peuple des créatures féeriques disparut avec eux, peut être parce qu'il n'y avait plus personne pour l'honorer ou croire en lui. Rurk ne survécut que quelques mois à cette victoire et périt lors d'une chasse, une flèche elfique en bois noir plantée entre les omoplates. Ses successeurs abandonnèrent toute tentative de pénétrer plus avant le royaume sylvestre et se contentèrent de développer les terres défrichées où s'était établie la plus grande partie de la population, ainsi que le bourg qui deviendrait par la suite Nefva.

Le débarquement d'Alarien et les événements qui s'ensuivirent n'entraînèrent guère de remous en Rhü, tout étant déjà organisé, Alarien s'étant discrètement rendu en personne à Nefva quelques mois auparavant pour s'entretenir avec le descendant direct de Rurk, Gothen. De cette entrevue découlait un accord secret garantissant dans tous les cas la neutralité du Rhü. Gothen accepta donc la prévisible demande d'asile des débris de l'armée désormais traquée du traître Hergold.

Puis vint la « *l'Entrevue des dupes* » : alors que les troupes d'Alarian faisaient face à celles d'Hergold qui attendait un renfort armé du Rhü apparemment retardé, Alarien proposa fort à propos des négociations sous la médiation de Gothen. Ce qu'Hergold eut le tort d'accepter. Alarien proposa alors une amnistie générale tandis que Gothen, retournant sa cotte de mail, se déclara prêt à céder des terres. Seuls Hergold et un noyau dur de partisans refusa. Ils furent aussitôt arrêtés et promptement exécutés. Les autres s'implantèrent dans la région de Braill où ils firent paisiblement souche.

Quelques temps plus tard, Gothen prêta une allégeance de façade au Conquérant, le Rhü gagnant ainsi un nouvel allié de poids face au Yelin et au Gramlin tout en s'ouvrant un débouché commercial appréciable.

Géographie

Province sauvage, le Rhü se caractérise par un climat rude et une végétation très dense sur laquelle l'homme a peu d'emprise. Les arbres y sont plus hauts, nombreux et feuillus qu'ailleurs ; les montagnes orientales sont escarpées et leurs sommets déchiquetés ne sont pas engageants ; quant aux cours d'eau, ils sont souvent tumultueux ou, au contraire, se transforment sans crier gare en vasières et fondrières. À l'exception de la partie occidentale, c'est donc une province peu engageante.

Paysages

Le Rhü est couvert pour l'essentiel d'une forêt dense traversée par de nombreux cours d'eau. Peu sont navigables mais, davantage que les sentiers, ils permettent de relier des îlots de population éparpillés dans la forêt et d'assurer des liaisons commerciales relativement sûres. L'est de la province est barré par une chaîne de montagnes. La forêt y laisse progressivement la place à une végétation clairsemée, puis à des alpages très peu exploités. Les sommets, menaçants, sont couverts de neige pratiquement toute l'année, et les rares cols ne sont pas aménagés. D'ailleurs, seul un fou s'y risquerait. Disséminées au pied des montagnes, les cités et forteresses naines ainsi que quelques bourgs humains sont les seuls lieux civilisés.

À l'ouest, le long des rives limoneuses de l'Iv, s'étendent des terres cultivées, les seules de la province. La terre y est fertile et fournit de nombreuses variétés de céréales. Tout naturellement, c'est là que se dresse la capitale de la province, Nefva.

Climat

Le climat du Rhü se caractérise par des hivers rigoureux et des étés courts, chauds et secs. Le printemps et l'automne sont des saisons appréciées en raison de températures agréables et de la beauté des forêts.

Les pluies sont abondantes aux pieds des montagnes et expliquent la densité de la végétation qui recouvre toute la région jusqu'à l'Iv. L'automne, bien que paré de mille couleurs, est également la saison des brumes, surtout à l'approche de l'hiver. Ces brouillards denses et persistants peuvent facilement dérouter le voyageur et favorisent les déplacements de ceux qui cherchent à se dissimuler. C'est également la saison des créatures mystérieuses et des filets de brouillard rampants qui étranglent le voyageur égaré ou endormi…

Enfin, au nord de la région, au-delà de l'Istl, une zone vallonnée totalement vierge d'habitations, appelée les collines maudites, se caractérise par des orages quotidiens très violents, quelle que soit la saison. Régulière-



ment frappée par la foudre, la forêt est dévastée et noircie à cet endroit, et seuls les plus téméraires osent s'y risquer. Rien n'explique cette particularité climatique, à l'exception, peut-être, de ruines éparpillées très anciennes, partiellement effondrées, qui semblent attirer les éclairs comme l'aimant attire la limaille…

Communautés humaines

La répartition de la population est très inégale dans le Rhü. Dense le long de l'axe Haute-Bannière/Nefva, elle est très faible dans les zones forestières et montagneuses. Des communautés humaines et non-humaines vivent ensemble en bonne intelligence.

Nefva, capitale de la Province

Nefva est la capitale de la province. Bâtie sur une colline au bord de l'Iv, elle est pour l'essentiel composée de constructions en bois. Seul le palais du duc Athaloc, qui domine la cité, a été réalisé à l'aide de blocs rocheux taillés et assemblés par les meilleurs artisans nains. Nefva est entourée d'une palissade renforcée ici et là de hautes tours de guet. La population est nombreuse, bigarrée et cosmopolite. On y croise facilement des nains (leur communauté est importante, composée principalement d'artisans et de marchands), des halfelins et, plus rarement, des elfes.

La basse ville étend ses ruelles tortueuses jusqu'aux berges de l'Iv, couvertes de pontons et d'entrepôts. De

nombreux pêcheurs sillonnent le fleuve. Les prises qui ne finissent pas directement sur les marchés de la cité alimentent une fumerie de poissons dont les produits se retrouvent ensuite jusqu'à Alnaad et Mas-Rouge. Le transport des marchandises est assuré par des gabarres qui descendent le fleuve jusqu'au Serpent et la cité d'Alnaad. D'autres tentent de remonter le Serpent vers les montagnes et des comptoirs spécialisés dans le commerce des peaux et des fourrures, mais c'est un voyage soumis à bien des aléas qui ne peut être tenté que quelques mois dans l'année.

Le Duc Athaloc étant peu présent, le pouvoir royal est représenté par le prévôt Viruflot. Homme austère et pragmatique, il a installé le siège de la prévôté dans le fort accolé à l'enceinte est de la ville.

Nefva est une cité active et joyeuse, qui bénéficie de la bonne santé économique des campagnes environnantes. Située au croisement des routes commerciales du bois et des céréales, bien desservie par la voie royale venant de Haute-Bannière et le cours de l'Iv qui rejoint le Serpent plus au nord et assure le lien avec l'Ystaad, elle jouit d'une prospérité enviable qui n'est pas sans susciter les convoitises.

Les autres villes

Nefva n'est pas la seule cité de la Province, mais de loin la plus importante. Il existe par ailleurs quelques gros bourgs comme Cavendir ou Seneol, mais ils sont isolés et vivent pratiquement en autarcie. Seuls les colporteurs ou des marchands nains y apportent les nouvelles du royaume. Les habitants y vivent pour l'essentiel de la chasse et de quelques cultures rustiques en bordure des bourgs.

Les Cités-forteresses naines ne figurent sur aucune carte. Même les plus anciens documents sont silencieux à leur sujet. Et pourtant elles existent, dissimulées sur les flancs des monts des rapaces. Des routes cachées, connues des seuls nains des Grands Clans, les relient et permettent un fructueux commerce basé sur les magnifiques objets sortis des forges de Ker-Tharir. Des sentes oubliées mais habilement entretenues serpentent vers l'ouest à travers la forêt et débouchent à proximité des comptoirs commerciaux, le long du Serpent. Les marchandises sont ensuite acheminées vers Nefva par voie fluviale.

Ces chemins forestiers sont surveillés par les nains qui en modifient souvent le tracé et y disposent parfois des pièges sournois. Une rumeur prétend que le peuple forestier mystérieux serait lié aux nains par un pacte ancien, et qu'il veillerait également au maintien en état des sentiers.

Mais il peut arriver que la vigilance des guetteurs soit prise en défaut et que des voyageurs égarés découvrent par mégarde l'une des trois cités naines. Quel émerveillement alors !

Ker-Kherzûl est une cité ouverte, qui couvre tout un flanc de montagne à l'instar d'un pueblo. Un grand nombre de nains y vit dans des maisons juxtaposées en pierre et des puits verticaux permettent de descendre dans les mines d'où est extrait le célèbre minerai qui fait la renommée de la cité. Les aventuriers peuvent librement circuler dans le pueblo, mais l'accès aux puits leur est interdit.

Ker-Kharik est visible de loin, mais on la confond avec une colline escarpée. La cité est bâtie sur les flancs d'un énorme piton calcaire dont la base mesure 300 mètres de diamètre et la hauteur plus du double. L'intérieur du

Captain'Mobok, le gabarier bagarreur

À Nefva, tout le monde connaît « la Loutre », la gabarre du demi-orc Mobok et de son Second, le Gargante Goulou. C'est une longue embarcation noire dont l'équipage est composé des pires coupe-jarrets au nord de Haute-Bannière. Mobok est un colosse redouté même des autorités. Au fil des ans, il a réussir à contrôler une bonne partie du commerce fluvial en obligeant les propriétaires des embarcations descendant le fleuve à payer une *« assurance anti-brigandage »*, moyennant quoi, il est vrai, la navigation s'effectue plutôt sereinement. Les réfractaires sont peu nombreux et leurs gabarres sont fréquemment victimes d'accidents (incendie, tronc flottant percutant la coque, voies d'eau subites…).

Mobok n'est pas qu'une brute stupide, même s'il aime encore faire le coup de poing dans les tavernes, lorsque les gardes ne sont pas à proximité. Il a su tisser quelques liens fructueux avec des notables locaux sans scrupule, et l'on chuchote que la Loutre recèle tellement de caches secrètes dans ses cales qu'elle pourrait transporter la totalité du trésor du Duc.

À l'occasion, Captain'Mobok peut également convoyer discrètement des passagers soucieux de ne pas être vus… S'ils parviennent à le convaincre à l'issue d'un duel de chopines et en échange d'une bourse bien garnie.

L'horizon s'assombrit pourtant pour le demi-orc. Le prévôt Viruflot, lassé des plaintes des marchands refusant de payer *« l'impôt Mobok »*, a chargé un officier royal de lui mener la vie dure en multipliant les contrôles…



Idée de scénario

Les PJ, selon votre campagne et leur affiliation, pourrait être engagés par un de deux partis dans cette lutte. Soit chargés d'accompagner l'officier royal dans ses différents contrôles, un travail dangereux qui pourrait fort bien déboucher sur une confrontation finale avec le second de Mobok ! Ou alors les PJ pourraient être engagés par Mobok lui-même pour se débarrasser de cet officier. Mais que va-t-il se passer lorsqu'un des PJ va se découvrir une affinité forte avec l'officier (cousin, ami d'enfance, amoureuse ?) Comment trouver une solution acceptable pour tous ?

piton est parcouru de multiples galeries et escaliers rocheux menant à des salles ou habitations. Les multiples ouvertures qui percent le piton permettent à la lumière de pénétrer à l'intérieur des lieux d'habitation. De somptueux balcons de pierre richement ornés couvrent le dernier tiers de la cité. Il existe également des escaliers extérieurs, dangereux par temps de pluie, et un système complexe d'élévateurs qui permet de monter ou descendre rapidement entre les étages. Des bassins permettant le broyage, le lavage et le traitement du minerai en provenance de Ker-Kherzûl existent en sous-sol, ainsi que des fours énormes, mais dont l'accès est interdit.

Pour le visiteur, Ker-Tharir se limite à deux cyclopéennes portes d'acier qui barrent l'accès à un ensemble de grottes. Surveillées en permanence, il est impossible de les passer en raison de la vigilance des gardes, nombreux et bien armés. Elles ne s'ouvrent que pour laisser passer les convois, solidement escortés. Ceux qui ont pu glisser un œil à ce moment-là décrivent une cité magnifique éclairée de mille feux, surmontée par une voûte rocheuse ornée de gemmes…

Le peuple du Rhü

Par moquerie, et en raison de leur caractère essentiellement campagnard et forestier, les Rhoannais sont souvent surnommés les *Rhüstiques* par les nobles de la capitale. Ce bon mot ne fait rire personne à l'est de Haute-Bannière.

Caractère de la population

Mots-clés : indépendant, pragmatique, méfiant au premier abord, ouverture d'esprit, proche de la nature, superstitieux, crédules, indépendants, dur au mal, bourrus, solitaire,

Mode de vie

Mots-clés : habitat dispersé, foret, nains des montagnes, hospitalité, créatures féeriques et fantastiques, peuple de la forêt, fêtes, en partie non-sédentaire, nomades, trappeurs, bûcherons, autarcie, animaux domestiques, chasse, pêche, gibier, fruits sauvages, miel, bière.

Politique

Le duc Athaloc, cinquième du nom, est un homme de haute stature au regard sombre et au comportement souvent violent. Ses cheveux d'un noir de jais et sa peau mate contrastent avec la blondeur et le teint pâle de ses ancêtres. La rumeur prétend qu'il est le fruit de l'union de créatures féeriques, échangé au berceau avec l'enfant des dirigeants d'alors, le duc Athalian et la duchesse Nevera.

Sec et cassant avec son entourage, il a peu de considération pour la vie humaine et le bonheur de ses sujets. Les taxes sont élevées dans le Rhü, du moins dans sa partie occidentale. Leur recouvrement est beaucoup plus compliqué dans le reste de la province…

Athaloc aime la chasse, les joutes, les armes et les jeunes chevaliers imberbes. Sa garde d'honneur ne le cède en élégance et en martialité que devant celle du Roi. Au grand soulagement de ses sujets, le Duc réside bien plus souvent à la cour royale qu'à Nefva.

« Chère Amie, on fait tout un boucan de cette duchesse mais croyez m'en : cette longue et fadasse tige m'a insupporté dès le premier regard. Son sourire mielleux, ses mines gracieuses me l'ont rendue tout à plein insufférable. Tout en elle n'est que tromperie et fallace. Son attention pour les marmots morveux de la basse ville n'est que rouerie et ses distributions de pains aux miséreux et autres fainéants, pure masquarade. » (sic)

—Lettre secrète de Gorgeasse, épouse du prévôt Viruflot à l'une de ses amies.

« Comment voulez-vous raisonnablement gouverner une province dont les forêts comptent plusieurs centaines d'essences d'arbres différentes ? » Cette boutade désabusée du prévôt Viruflot, représentant du roi, résume bien la difficulté rencontrée par le pouvoir royal à contrôler cette province. Difficile d'accès, avec un habitat très dispersé et une population partiellement nomade, le Rhü est unique. L'autorité du roi ou du duc, plutôt bien implantée et respectée à Nefva, ne s'étend guère au-delà. Les prévôts successifs ont pourtant tenté à plusieurs reprises d'affermir

Les clans nains

Communauté importante en population et surtout en influence, les nains s'installèrent dans la province un peu après la guerre de Libération. Leur implantation fut progressive et prit la forme de vagues successives étalées sur plus d'un siècle.

La première vague fut menée par Kherzûl, Kharik et Tharir, trois frères qui avaient pris la tête de la rébellion naine après l'anéantissement des citadelles naines rebelles des monts du Gramlin, dirigées par le grand Andvaric Fierdebout. Lors de la chute du Peuple de l'avant, les nains se livrèrent au pillage des forteresses et temples tombés entre leurs mains. Il est dit qu'à l'occasion de l'un de ces pillages, les frères mirent la main sur des grimoires très anciens évoquant l'existence de cités naines dans les montagnes bordant la frontière orientale du Rhü.

Rassemblant leurs forces, ils entamèrent une longue marche vers le levant, guidés par d'anciennes cartes annotées dans une langue que seuls les plus anciens d'entre eux parvenaient difficilement à déchiffrer.

Mais des mois d'errance révélèrent des dissensions au sein du peuple en marche. L'interprétation des vieux documents donnait lieu à des débats sans fin, et les frères décidèrent de se séparer. Ils se partagèrent les cartes et convinrent de rester en contact grâce à leurs corneilles apprivoisées, chacun se dirigeant vers un site prometteur.

La chance fut avec eux, pour une fois. Les anciennes cartes les menèrent vers de très anciennes cités naines, abandonnées depuis des siècles, qu'ils occupèrent sans trouver trace des premiers occupants. Les trois frères les baptisèrent modestement de leurs noms. Mines et forges connurent une nouvelle activité, et les cités oubliées retrouvèrent un semblant de prospérité.

Les trois clans maintinrent des contacts étroits, car il apparut rapidement que chacune des cités bénéficiait d'avantages particuliers. Les mines de Ker-Kherzûl crachaient un minerai de haute qualité, tandis que les fours de Ker-Kharik permettaient l'affinage le plus pur. Les forges de Ker-Tharir, quant à elles, qui disposaient de mystérieuses sources d'eau sombre, permettaient de fabriquer des armes et des armures aux propriétés étonnantes, particulièrement convoitées.

La nouvelle de la renaissance des cités et d'un nouvel âge d'or nain se diffusa dans tout Alarian et d'autres groupes se dirigèrent vers la montagne. Mais ils furent mal reçus et invités à s'installer plus loin. Très progressivement furent bâties quatre autres cités. Les débuts pour les derniers arrivés furent difficiles, car ils partaient de rien et ils n'eurent guère d'aide à attendre des clans prospères. Ces cités végétèrent et une partie de leurs habitants s'établirent dans les cités humaines. Bien accueillis, les nains exilés se lancèrent dans le commerce.

C'est ainsi que sept clans peuplèrent à nouveau les montagnes, mais il y a toujours une forme d'animosité entre les trois premiers (« les Grands Clans ») et les quatre autres. Parfois solidaires, souvent jaloux les uns des autres, ils entretiennent des relations compliquées.

Les voyageurs ne sont pas les bienvenus dans les cités des Grands Clans. Souvent parqués à l'extérieur, ils ne peuvent y pénétrer que pour des motifs commerciaux et font l'objet d'une étroite surveillance.

L'accueil est plus amical dans les autres cités, intéressées par des échanges de marchandises ou de techniques liées à la métallurgie. Les nains de ces cités voyagent volontiers et il n'est pas rare d'en rencontrer dans toute la partie orientale du Rhü.



le pouvoir royal sur la province. Cela s'est traduit par la construction de la Route Royale, une voie de communication essentielle qui relie Haute-Bannière à Nefva. Un projet d'extension vers les montagnes à travers vallons et forêt est à l'étude, mais force est de reconnaître qu'une fois passée Nefva, la route se dégrade rapidement et se réduit à une piste serpentant dans la forêt, sans trop s'écarter de la clairière. Conscients des dangers propres à cette région prisée par les bandits, pillards, et autres créatures peu recommandable, les prévôts ont fait ériger un petit fortin toutes les huit heures de marche environ. Ces fortins sont occupés par de petites garnisons de moins d'une dizaine d'hommes. Ils assurent une mission de protection des convois marchands, si nécessaire, et maintiennent la présence royale dans ces zones éloignées. Malheureusement souvent livrées à elles-mêmes, ces garnisons ont tendance à vivre en autarcie et donc à reproduire cet émiettement du pouvoir royal qu'elles devaient justement combattre. Parfois victimes d'attaques de bandits ou de créatures forestières, elles sont alors détruites sans que leur disparition ne soit connue avant de longues semaines.

En revanche, certains fortins, particulièrement bien placés, se sont développés et transformés en comptoir commerciaux. Les coureurs des bois peuvent y troquer des produits de première nécessité et y vendre peaux et fourrures. Un système similaire s'est développé le long du Serpent. Les fortins dotés de quais rudimentaires offrent aux gabarres des haltes sécurisées. L'officier qui y commande, pour peu qu'il s'adonne au trafic des marchandises ou ferme les yeux sur des pratiques frauduleuses, peut rapidement s'enrichir.

« Votre Majesté doit savoir qu'au lieu-dit les Trois Saules, a été érigé, selon vos éclairées instructions, un fortin de bois doté d'une petite garnison commandée par un officier du nom de Frélon le Tort. En moins d'une année, le fortin s'est agrandi d'un comptoir faisant commerce de poissons séchés mais se livrant également au trafic de nombreuses fournitures pillées par les bandits pullulant dans cette région du fleuve. Monnayant sa passivité contre de l'or et des fournitures, Frélon est devenu rapidement puissant et craint. Il a agrandi le fortin, y loge à présent un ramassis de fripouilles qu'il baptise « Garde Frélonique » et n'obéit plus qu'à lui-même. Je préconise d'envoyer sans surseoir quelques bonnes lames aux Trois Saules afin de nettoyer le fortin et d'en faire à nouveau le siège de votre impitoyable autorité. »

—Rapport du prévôt Viruflot, après que sa nièce eut été enlevée par Frélon et libérée contre forte rançon.

Le reste de la Province est morcelé en petits domaines dirigés par des nobliaux à peine plus fortunés que leurs sujets. Ils sont peu étendus et se limitent souvent à une poignée de masures collées à une maison forte. Dans les montagnes, les bourgs sont dirigés par des conseils composés de quelques notables locaux.

À son arrivée, le prévôt Viruflot a mis en place un détachement mobile d'officiers royaux chargés de rayonner jusqu'aux domaines les plus éloignés, afin d'affermir le pouvoir de la capitale. Cette mesure a connu des succès inégaux mais a au moins permis le recensement de lieux-dits pratiquement inconnus, et donc leur enrôlement sur les listes fiscales.

Économie

Mis à part quelques terres fertiles le long de la rivière, ou autour de quelques domaines, le Rhü est essentiellement une région forestière. Son économie est majoritairement tournée vers l'exploitation du bois et des ressources de la forêt par la chasse et la pose de pièges. Peaux et cuirs tannés sont réputés dans l'ensemble du royaume et représentent la seconde richesse exportée du Rhü. L'exploitation forestière destinée à fournir du bois de charpente ou des menuiseries pose néanmoins problème, car les étendues boisées sont souvent des

Duchesse Elyna

Descendante d'une des plus anciennes familles nobles de la province, Elyna est l'épouse du Duc Athaloc. Elle est son négatif à tout point de vue : blonde, d'une peau d'albâtre, elle est douce, empathique et généralement bien disposée envers son interlocuteur, qu'il soit baron ou simple forestier. Malgré plusieurs années de mariage, elle n'a pas encore donné d'héritier au duc. Il est vrai que celui-ci passe la plupart de son temps à Talbeth-Hav alors que la duchesse ne quitte que rarement Nefva. Elyna s'intéresse de près aux affaires du duché et s'efforce toujours d'adoucir les mesures autoritaires décidées par son mari. En son absence, elle est très présente dans les décisions quotidiennes, qui vont toujours dans le sens d'une amélioration du bien-être de ses sujets. Ceux-ci en sont conscients et lui vouent une véritable adoration. La duchesse et le prévôt Viruflot, dont les objectifs politiques sont souvent communs, œuvrent en bonne intelligence dans le respect des prérogatives de chacun.

Elyna est également très proche du Lindo, dont elle encourage le développement tout en veillant à entretenir des relations courtoises avec le Noir-Sceau.



Les Êtres-Fées

C'est dans la province du Rhü que l'on a le plus de chance (ou de malchance...) de rencontrer des êtres-fées. Leur présence est souvent ressentie par une altération des perceptions de l'environnement naturel (l'air devient parfumé ou au contraire pestilentiel, tout à coup les sons portent loin ou l'atmosphère commencent à scintiller). Lorsque ce genre de phénomènes survient, les Rhoannais s'enfuient à toutes jambes ou se claquemurent dans leurs demeures. Ces prodiges sont surtout perceptibles à la lisière ou dans la forêt, et plus on s'y enfonce, plus ils sont fréquents et puissants. Le peuple errant dans la grande forêt est parfois associé à des êtres-fées maudits, condamnés à errer. Rien n'est moins sûr.

Si la rencontre avec des Êtres-Fées est très rare (et ne présage jamais rien de bon), les Rhoannais ou les voyageurs proches des lisières de forêts sont par contre souvent confrontés à des fées mineures qui pimentent leur quotidien. Les Farcifleurs sont joueurs, malicieux et passablement énervants. Le bourdon qui vient jouer avec votre oreille, la racine dans laquelle se prend votre pied, la branche d'arbre qui frappe l'arrière de votre tête, c'est eux ! Les Rhoannais ont pris l'habitude de leur attribuer les petits malheurs quotidiens. Les *Maugréetout* rendent l'humeur sombre et taciturne, attisent les disputes et font se fâcher les amis. Dans plusieurs cas avérés d'infestation d'un village ou d'un campement, seule l'intervention d'un druide ou d'une sorcière permet de ramener le calme.

sanctuaires dédiés à la Nature, défendus par les druides et, parfois, des elfes des sylves (même si, pour beaucoup de braconniers des bois, leur rencontre avec ce peuple s'est limité au sifflement menaçant d'une flèche…). Prudents, les bûcherons se contentent d'exploiter les lisières des forêts et font fréquemment des offrandes aux druides ainsi que des menus cadeaux aux « *gens de la forêt* ».

Même si l'essentiel du commerce se concentre à Nefva, on peut trouver des centres de production isolés et très spécialisés. Ainsi, Thraoril est un bourg de dimensions modestes mais dont les artisans sont renommés pour leur habileté. On y trouve des potiers, des tisserands et des forgerons.

Une activité différente s'est développée au pied des montagnes où se trouvent les cités naines. Celles des Grands Clans produisent dans leurs forges des objets remarquables dont la qualité et la beauté sont renommées dans tout Alarian et même au-delà. Les autres cités naines font commerce de produits plus simple mais bien moins onéreux.

Religion

Les Rhoannais sont naturellement tournés vers la nature, qu'ils craignent et vénèrent. L'influence du Lindo et du Noir-Sceau ne s'exerce réellement que dans la ca-

pitale. Au-delà, les Rhoannais vénèrent des divinités locales (comme la Pierre de Feu à Thraoril) et rendent aussi un culte quotidien aux éléments de la nature (le bosquet de peupliers au bord de la rivière, le rocher en forme d'ours, la source qui ne tarit jamais…).

Animisme

Les habitations sont protégés par de petites figurines de bois sculptées, appelées *Bienveillants du Foyer*, représentant soit un membre important de la famille, soit un animal totem, parfois les deux. Ces figurines appellent la protection des esprits et chassent le malheur. Elles sont en général disposées dans une petite niche proche de l'entrée. Les habitants de la maison leur rendent un culte quotidien, et procèdent à des offrandes simples et de saison (un bouquet de fleurs des champs, une poignée de noisettes…). En pénétrant dans une demeure, il est de tradition que le visiteur honore les Bienveillants. Ignorer ce rite est considéré comme un affront.

Les Rhoannais entretiennent des relations directes avec les divinités de la nature, et ont donc du mal à accepter un encadrement religieux strict. Par contre, druides et sorcières sont respectés pour leurs capacités à communiquer avec la nature et à en utiliser les ressources secrètes.

Confrontés aux traces de cultes anciens (mégalithes, cromlechs, arbres fossiles totémisés), l'habitant du Rhü se montre superstitieux et craintif. Ces endroits sont évités et considérés comme maudits. Plus que tout autre endroit dans la province, ils sont donc devenus les refuges des hors-la-loi et tous ceux qui ont des choses à cacher.

Les Rhoannais ont beaucoup de respect pour la vie animale. Les animaux domestiqués sont toujours bien traités et les bêtes sauvages ne sont chassées qu'en cas de besoin. Une ancienne croyance selon laquelle chaque humain aurait, quelque part dans la forêt, son double animal, est à l'origine de cette gestion raisonnée de la chasse.

Panthéon réduit

La plupart des Rhoannais vénèrent la nature en tant que telle, source d'équilibre et d'un renouvellement annuel. Ils lui rendent hommage au travers de figures tutélaires : le Grand Veneur, la Déesse-Mère, le Souffle et l'Onde…

Les solstices sont des fêtes importantes et chaque saison comporte son lot de fêtes spécifiques. Les lieux de rassemblement voués à un culte spécifique sont rares, le Rhoannais préférant, comme on l'a vu plus haut, exprimer ses dévotions simplement, seul ou en famille.

Cependant, il existe au moins un lieu sacré où les Rhoannais se rassemblent en certaines circonstances. Il peut s'agir d'un événement heureux (naissance d'un héritier royal, récoltes exceptionnelles) ou au contraire tragique (catastrophe naturelle, épidémie). Le premier se trouve un peu à l'intérieur de la forêt. Il s'agit d'une vaste clairière au centre de laquelle pousse un chêne gigantesque de plusieurs mètres de diamètre. Les Rhoannais l'appellent *le Père des Arbres* ou *le Grand Immortel*. La clairière, où peut tenir à l'aise plus d'un millier de personnes, est un sanctuaire sacré où la vie est vénérée sous toutes ses formes. Étrangement, les animaux n'y sont pas farouches et côtoient les pèlerins. Seuls quelques druides officient à cet endroit, et leurs chants semblent dialoguer avec les pépiements incessants des oiseaux nichés dans les branches du chêne. Chaque Rhoannais se recueille à sa manière : il n'y a ni liturgie ni prise de parole de la part des druides. Mais, unanimement, les pèlerins déclarent quitter la clairière avec un cœur apaisé et une confiance en l'avenir qui dure de nombreuses journées.

Lindo et Noir-Sceau

Les deux cultes officiels sont bien implantés dans la vallée fertile, entre Nefva et Haute-Bannière, mais leur influence, pour l'instant, s'arrête là. Les tentatives de conversion des populations voisines de la forêt, ou des domaines éloignés, se heurtent à un scepticisme bourru et maussade. Non que les croyances véhiculées par ces deux religions leur paraissent étrangères ou ineptes, mais comme dans d'autres domaines, ils sont hostiles au carcan d'un encadrement qui bride leur liberté.

Pourtant, il serait faux de dire que les deux cultes sont accueillis de la même manière. Encouragé par la duchesse, le Lindo se développe rapidement dans la partie la plus peuplée de la Province. Développant une approche individualiste de la foi, il correspond bien à l'état d'esprit local. Elyna réserve toujours bon accueil à frère Sterne, qui est le membre le plus influent du culte dans la province. Ce clerc chauve au sourire bienveillant et au fort charisme est très apprécié à Nefva où, grâce à l'appui de la duchesse et à la bienveillance du prévôt, il a entrepris la construction d'un temple.

Plutôt mal accueilli dans la capitale provinciale, le Noir-Sceau est davantage présent dans les bourgs et domaines. Ses clercs itinérants effectuent un véritable travail de terrain, n'hésitant pas à partager un temps la vie des communautés qui les acceptent. Une partie de la petite noblesse provinciale a compris l'intérêt de s'appuyer sur un culte favorisant l'ordre naturel des choses, le labeur et l'intérêt général.

Le Culte Sombre

Bien que vagues et décousus, certains rapports ont éveillé l'attention du prévôt. On y parle de pratiques rituelles jusqu'ici inconnues dans le Rhü : sacrifices d'animaux et, dans quelques cas, d'humains. Les faits,

Thelmos

Thelmos le Grand cerf albinos *« dont les bois frôlent les nuages »* ne fait pas partie du panthéon elfique. Il s'agirait plutôt d'un esprit lié à la grande forêt du Rhü, en quelques sortes sa représentation animale. On trouve de magnifiques sculptures à son effigie dans les troncs des arbres les plus haut et majestueux, au plus profond de la forêt. Il y a souvent à proximité une source dont l'eau rafraîchissante possède des vertus apaisantes et bénéfiques.

Une autre théorie, s'appuyant sur la découverte d'un antique bouclier sur lequel on peut deviner la représentation de Thelmos, soutient qu'il s'agit des armoiries d'une ancienne maison princière elfique, dont les derniers descendants se seraient réfugiés dans la forêt lors de la guerre de la libération, et n'en seraient jamais ressortis.

rapportés par des coureurs des bois, se déroulent toujours au cœur de la forêt, dans des parties éloignées considérées comme maudites ou souillées depuis les Âges Sombres. Les découvertes rapportées sont suffisamment concordantes et crédibles pour inquiéter l'autorité. Fait rarissime, le prévôt s'est déplacé jusqu'à Talbeth-Hav, officiellement pour escorter la duchesse venue passer quelques semaines à la Cour. En réalité, il a surtout été vu consultant les archives royales et s'est entretenu longuement avec Evrig Junvitch, prévôt du Norven. Les deux ont consulté plusieurs fois des érudits à propos d'une mystérieuse Dame Hiver…

Légendes

« *Il y a autant de légendes que d'arbres dans le Rhü* », dit un proverbe. La grande forêt baignée de brumes qui couvre une grande partie du territoire de la province est source de nombreuses légendes, alimentées par la superstition naturelle des Rhoannais. Le territoire recèle également des lieux insolites et secrets, pas toujours identifiés. Ainsi, il existerait un grand cercle de pierres mégalithiques, dressées en cercles concentriques, quelque part au plus profond de la forêt. L'endroit est auréolé de mythes et de légendes. Il est curieusement connu des elfes qui s'y rendraient en pèlerinage. Quelques témoins, pas toujours dignes de foi, prétendent qu'ils y rendent un culte à Thelmos, le Grand cerf albinos. D'autres assurent qu'une partie des pèlerins disparaît à l'issue d'un long cheminement à l'intérieur du cercle. Que deviennent-ils? Nul ne le sait réellement, même si un voyage au-delà d'Alarian est l'hypothèse la plus fréquemment évoquée. Si cette affirmation est vraie, il pourrait s'agir d'un portail vers un autre plan.

Périls et mystères

Brigands, Brigande et brigandine

Les sombres forêts, les combes étroites et les ravins escarpés qui composent une grande partie de la province sont autant de refuges pour les bandits. La partie la plus sauvage du Rhü est ainsi devenue une base arrière pour les bandes les mieux organisées.

Le tristement célèbre Domhil Starango est de ceux-là. Personnage haut en couleur, meneur d'hommes incontesté, il est connu pour commander la plupart des bandits du pays. Brigand de haute volée, il ne vise que les gros butins, ce qui lui attire les sympathies d'une partie de la population.

Guerrier de très haut niveau, pisteur hors pair, c'est un chef de bande charismatique et redouté. Son passé est mystérieux, on sait simplement qu'il a débarqué à Talbeth-Hav il y a une vingtaine d'années, marqué par de profondes cicatrices et une aversion marquée envers les magiciens.

Ses armes sont rarement magiques et ne doivent leur efficacité hors du commun qu'au bras qui les manie et l'art des forgerons nains qui les ont créées. Son camp est un village de toiles où vivent femmes et enfants. Tous sont capables de lever le camp et de disparaître en un clin d'œil. Ce « *village* » accueille souvent des otages de marque, permettant à Domhil, d'une part, de dissuader

Piste de campagne : La folie des cultistes

Ces rituels pourraient constituer un excellent point de départ pour une belle campagne. Les PJ pourraient au départ être d'innocents Rhoannais qui constatent avec effarement la disparition de leur bétail ou de certains amis. Ils réussissent à sauver les leurs, mettant en déroute une branche minime de ce culte sombre. Remarqués puis engagés par le prévôt dans son enquête, ils vont remonter peu à peu cette sombre histoire et démasquer les principaux relais de Dame Hiver dans la province. Mais que feront-ils lorsque le prévôt sera assassiné ? Auront-ils suffisamment d'éléments et seront-ils suffisamment puissants pour poursuivre seuls la lutte, dans le grand froid du Norven ?


La mystérieuse forêt du Rhü

les attaques des gardes royaux et, d'autre part, de se tenir au courant des activités de la cour.

La Pirate venue de la mer de Pellurie

Échouée un jour de tempête sur les côtes du Gramlin, son vaisseau déchiqueté par les récifs côtiers, la pirate Toure l'Éventreuse n'a eu d'autre solution que de s'enfoncer dans les terres avec le reste de son équipage. Tirant droit vers les montagnes, elle a tout naturellement atteint le Rhü et a installé son « *port terrestre* » comme elle-même le décrit, dans la forêt, au nord de Kalid-Da.

Cette grande femme brune aux formes opulentes n'a pas tardé à s'installer dans la partie sud du Rhü, fortement boisée, et à mener des raids en Gramlin ou en Yelin, se jouant des frontières provinciales. Son rire sonore, le tintement de son épée bâtarde et son armure de plaques métalliques rouges sont redoutés des maigres effectifs royaux lancés à sa poursuite. Spécialisée dans l'enlèvement contre rançon, elle ne se prive pas de garder prisonniers dans son camp les jeunes nobles les plus séduisants pour son usage personnel. Récemment associée à une troupe de centaures pillards, la jeune femme, dont la réputation de chef de bande impitoyable s'est répandue dans toute la province, commence à agacer à la fois Domhil Starango et le prévôt royal…

Les Grandes Forêts du Rhü

Très schématiquement, les grandes étendues forestières du Rhü peuvent être découpées en trois catégories :

- Les zones d'exploitations, peu profondes et proches de Nefva, sont occupées et entretenues principalement par des humains. Il s'agit là surtout de campements de chasseurs, de trappeurs, de bûcherons et autres forestiers. L'établissement et la pérennité des camps sur ces terres sont garantis par d'anciens accords avec les elfes. Ces accords nommés «*Laiqua-Salquë*» (ou «accords des hautes herbes») reconnaissent le droit des peuples libre de prélever des ressources forestières dans la limite du raisonnable au nom du droit à la survie. Une très ancienne organisation, la *Coterie,* est responsable auprès des elfes du respect des accords. Et elle ne plaisante pas !
- Les terres elfiques sont nichées au cœur de la forêt. Leur empathie naturelle pour le végétal leur a permis de tisser des liens d'amitiés profonds avec

Les elfes sylvestres

Évitant les contacts avec les autres races, les elfes sylvestres sont établis dans les parties les plus inaccessibles des grandes forêts du Rhü. Regroupés en communautés rassemblant rarement plus de 500 individus, ils sont farouches, méfiants et souvent xénophobes. L'étranger qui se risque en bordure de leur territoire risque bien davantage une volée de flèches qu'une poignée de mains.

On sait peu de choses sur leur organisation sociale : les communautés sont regroupées en clans dont les chefs sont liés par le sang. Chaque clan contrôle un territoire dont les limites sont signalées par des fétiches ou des arbres sculptés. Malheur à celui qui s'y aventure sans être invité !

Les elfes du clan Sinestriël, qui vivent au plus profond de la forêt, sont grands et osseux, le visage allongé, les yeux très étirés et les traits anguleux. Leur chevelure est longue mais clairsemée. Ils sont souvent vêtus d'armures légères et de casques qui accentuent ces traits physiques et les font ressembler à des mantes religieuses ou des phasmes. On leur prête des pouvoirs d'invocateurs et une grande connaissance des créatures féeriques. C'est dans leur territoire que vivent les dernières Créatures Légendaires et de nombreux représentants du petit peuple féerique. On prétend que les sorciers du clan Sinestriël peuvent se déplacer très rapidement et à leur guise dans la forêt, de puissants enchantements leur permettant, au prix d'une terrible fatigue, d'utiliser les arbres anciens comme portails magiques.

Les elfes des clans éloignés du cœur de la forêt n'ont pas les mêmes caractéristiques physiques. Plus proches des humains, ils correspondent davantage à l'idée qu'on s'en fait généralement : élancés, dotés d'une grâce innée, habiles chasseurs prompts à se fondre dans l'ombre des arbres à la moindre menace. Vivant du produit de leur chasse et de la cueillette, ils évitent les autres races. Contrairement aux Sinestriël, ils n'ont pas d'habitat fixe et se déplacent à l'intérieur de leur territoire en suivant le gibier. Ils occupent des campements provisoires qu'ils abandonnent au bout d'une saison de chasse. Il arrive qu'un forestier égaré découvre l'un de ces campements. Dans ce cas, il est toujours impressionné par la qualité et la beauté des ouvrages éphémères. Mais gare à lui s'il veut s'y installer. Comptant y revenir quelques mois plus tard, Les elfes sylvains laissent souvent leurs campements sous la surveillance de créatures féeriques malicieuses et perverses, qui prennent un immense plaisir à tourmenter le voyageur égaré.

Proches des lisières vivent les Elferons. Ce terme, très péjoratif en langue elfique, désigne les clans elfes qui vivent en bonne intelligence avec les humains, ou les individus qui choisissent d'abandonner les forêts pour se déplacer dans Alarian en quête d'aventures. Ils sont considérés comme pervertis et potentiellement porteurs de maladies susceptibles de contaminer, comme jadis, les clans qui se sont abstenus de tout contact avec les autres races. Accusés de trahir l'essence de la race elfique, ils sont déclarés renégats, corrompus par la proximité des humains.

L'assemblée des peuples ne compte aucun Sinestriël et un seul elferon, mais plusieurs représentants des clans sylvestres.



le *Cercle de Ronces*, plus grande organisation druidique d'Alarian, mais aussi avec le petit peuple, au point que que même les plus sournois des Êtres-Fées de la Cour Sombre se tiennent (relativement) tranquilles. L'endroit est l'objet d'une multitude de légendes que n'importe quel pilier de taverne se fera un plaisir de conter en échange de quelques verres, comme celle du palais de l'Adonath censé cacher, entre autres merveilles, dans ses souterrains une fontaine de jouvence.

» Les zones sauvages, enfin, constituent la plus grande part des forêts. Il est admis que s'y aventurer implique de se soumettre corps et âme au bon plaisir du petit peuple. Certains curieux en seraient revenus affamés et à moitiés fous, après de longs jours d'errance. D'autres, les poches pleines d'or, de plantes mystérieuses et d'histoires invraisemblables de rencontres improbables. Un docte évoque même par allusion l'existence d'un havre de connaissances d'un peuple très ancien. L'endroit intégrerait une fascinante bibliothèque

Quelques conseils anciens, issus de la sagesse populaire à propos des forêts du Rhü :

- Traitez avec respect toutes les pierres moussues, les cercles de champignons et les arbres anciens,
- Si vous devez entrer dans l'eau ou dans une caverne, soyez nu et sans arme,
- Laissez ça et là de petites offrandes. Les jouets, l'alcool et les douceurs sont bien plus appréciées du petit peuple, que l'or ou les bijoux.
- Ne cueillez aucun végétal ou champignon, ne tuez aucun animal et ne brûlez aucune branche sans une prière de pardon et de reconnaissance. Et surtout, ne prenez que ce dont vous avez besoin.
- Soyez déchaussé lorsque vous passez un pont, aussi modeste soit-il.
- Si vous croisez un oiseau-jujube ou un bandersnatch, surtout ne faites rien, ne bougez plus et attendez. Ne JAMAIS déranger un de ces animaux, aussi rares et fascinants soient-ils !



contenant une somme incroyable de connaissance dont le mythique « *Liber Alysi* » précisant comment manipuler les émotions. L'accès à ce havre, s'il existe, serait caché dans les cavernes d'Anwörr («les failles du trouble» en elfique), et ne serait-ce que s'en approcher sans réelle et solide connaissance poussée en magie n'est pas franchement une bonne idée…

L'YSTAAD

Riche, fertile et paisible, l'Ystaad est vaste, plus complexe qu'il n'y paraît, et surtout parcouru de tensions sous-jacentes. La prospérité est encore là, mais une vague inquiétude flotte dans l'air, remarquable depuis la côte occidentale et jusqu'aux coteaux de l'est. Nul ne sait de quoi demain sera fait…

Histoire

La sagesse populaire dit que « *les gens heureux n'ont pas d'histoire* ». Feu le roi Mestzin répétait volontiers que « *les peuples bien tenus ne font pas d'histoires* ». Les Ystaadiens, naturellement gâtés par le climat et les ressources naturelles, et placés sous le regard vigilant de l'administration royale, confirment la véracité de ces deux dictons. Le roi Khalidan porte également le titre de « *duc d'Ystaad* », qui fait de lui le suzerain de toute la noblesse locale. L'administration est à la fois plus développée et plus honnête que partout ailleurs dans le royaume et, dans l'ensemble, la machine tourne bien.

Oh, bien sûr, il y a eu des troubles. Contrairement à ce qu'enseigne l'histoire officielle du royaume, l'Ystaad ne s'est pas jetée tout entière dans les bras du Conquérant. Alarien ou ses généraux ont dû batailler durement pour soumettre les barons des îles du Serpent. Des foyers de révolte ont couvé ici et là, donnant parfois lieu à des violences, comme lors de la guerre de Visven, qui embrasa l'ouest en la trente-deuxième année du règne de Mestzin. De loin en loin, des brigands se rendent célèbres (et populaires, pour peu qu'ils soient assez intelligents pour détrousser des collecteurs d'impôts). Mais, dans l'ensemble, l'Ystaad est à la fois le cœur du royaume et son grenier à blé, et il ne s'y est rien passé de grave depuis la Conquête.

Et avant ? La mémoire des humains est encombrée de légendes confuses, d'où il ressort que les Âges sombres ont été aussi épouvantables ici qu'ailleurs. Les peuples à longue vie, elfes et nains, évitent la vallée du Serpent avec un bel ensemble. Lorsque leurs affaires les y appellent, ils sont toujours sur leurs gardes et, avant de dormir, ils tracent des lignes de sel autour de leurs lits…

Géographie

Paysages

Lorsqu'un habitant d'Alarian pense à l'Ystaad, c'est la vallée du Serpent qui lui vient à l'esprit en premier : un large fleuve semé d'îles, un flux constant de barges et de gabares, des villes et des villages accueillants. Tous ces clichés sont vrais, mais l'Ystaad possède plusieurs autres visages. Les splendeurs de la capitale et de la cité royale en font partie, bien sûr, mais aussi la longue côte rocheuse qui va de Misgen à Azamp-Hav. Cette succession de falaises et de petites criques est une région pauvre, battue par les vents et redoutée des marins – de Misgen à Ar-Hav, ils l'appellent la côte des Infortunes, et d'Ar-Hav et Azamp-Hav, c'est la côte des Naufrageurs. Vallonnée et sillonnée de rivières qui convergent pour devenir le Serpent, la région orientale, entre Haute-Bannière et Baran, est renommée pour ses vignes et ses châteaux en ruine, démantelés lors de la Conquête et jamais rebâtis. Quant aux forêts et aux collines du nord, que le peuple de la vallée appelle les Friches, elles sont en train de se peupler, mais leur colonisation se fait dans la douleur.

Climat

Les extrêmes de température qui marquent les autres provinces sont inconnus en Ystaad. La région jouit d'un climat privilégié, assez pluvieux pour que les récoltes poussent, et ensoleillé juste ce qu'il faut pour qu'elles soient abondantes. En moyenne, les conditions de la vallée du Serpent sont analogues à celles de la vallée de la Loire. La côte est beaucoup plus arrosée, et les tempêtes d'automne y sont redoutées. L'est jouit d'un climat un peu plus frais et sec.

Communautés humaines

Villages et hameaux

Les deux rives du Serpent sont exploitées depuis des siècles. Chaque village dispose d'un petit port, généralement partagé avec ses voisins situés à l'intérieur des terres. La plupart sont tout juste capables d'accueillir de modestes gabares, mais les bourgs ne manquent pas où peuvent accoster une, voire deux barges. Des bacs installés toutes les deux ou trois lieues relient les deux rives. Certains sont exploités par les villages, d'autres par les barons des îles, et une minorité sont des « *bacs ducaux* ». De petits temples dédiés au Lindo, et plus rarement au Noir-Sceau, se dressent souvent un peu à l'écart des villages. Les deux activités principales des riverains du Serpent sont la culture de céréales et l'extraction de blanchepierre, un tuf tendre très prisé des maçons.

Les voyageurs venus d'autres provinces sont souvent frappés par l'absence de route. Il existe de nombreux chemins, souvent médiocres, qui desservent les communautés locales, mais les barons des îles ont passé des siècles à veiller à ce que personne ne concurrence le trafic fluvial. La seule bonne route de la région, qui relie Alnaad à la capitale via Tallien, est une création royale récente… mais tant que personne n'aura inventé

de chariot capable de transporter la charge d'une barge, le rôle du Serpent comme voie commerciale ne sera pas menacé.

Les villages de la côte sont presque tous bâtis dans des échancrures de la falaise, au bord d'une plage de galets, et tournés vers la pêche. Les familles trop nombreuses envoient leurs enfants dans les villes, où ils se font dockers ou matelots… à moins qu'ils ne rejoignent la flotte royale. Trente ans plus tard, les survivants des navires de Sa Majesté alarienne reviennent souvent au pays et y intègrent la petite noblesse.

À l'ouest, le réseau de villages et de bourgs est aussi dense que dans la vallée, mais leurs habitants ont la réputation d'être moins hospitaliers et moins ouverts d'esprit. Ils conservent nombre de coutumes d'avant la Conquête et se tournent plus volontiers vers le Noir-Sceau que vers le Lindo.

Enfin, les villages implantés dans les Friches, au nord, sont des endroits rudes et dangereux, où une réflexion malheureuse peut vous valoir un coup de dague.

Villes et places fortes

Avant la Conquête, les villes étaient toutes fortifiées, mais un siècle de paix a eu l'effet habituel sur les murailles urbaines : elles ont cessé d'être entretenues. Les faubourgs extérieurs ont rejoint les cités, noyant les remparts dans le tissu urbain. Certaines portes sont de-

Ylous, la ville de la laine

Les collines du nord de la ville sont, depuis des temps immémoriaux, le domaine des bergers et de leurs troupeaux. Alarien s'est arrogé un monopole sur le commerce lainier, qui représente une source de revenus importante pour la Couronne. Cela n'a pas beaucoup changé le mode de vie des bergers. En revanche, les intermédiaires qui achètent la laine sont des agents royaux, qui tirent autant que possible les prix vers le bas. Ylous possède d'innombrables filatures qui produisent vêtements et draps pour toutes les provinces et au-delà. L'activité est laissée à l'initiative privée, mais très encadrée. Le besoin de teintures a également doté Ylous d'une importante concentration d'alchimistes.

Si vous voulez des produits de luxe, tapisseries ou tissus fins, il faut se rendre à Yniz, en aval, où une manufacture royale peut satisfaire – pour de fortes sommes – les besoins des riches amateurs… et de Sa Majesté en personne, bien entendu.



Les baronîles

Avant Alarien, l'Ystaad était théoriquement une colonie du Rhagarron. En pratique, les seigneurs locaux faisaient la loi, et les plus puissants étaient les maîtres des Neuf-Îles, que les mauvaises langues décrivaient comme des *« pirates ayant réussi »*. Cinq des neuf se sont ralliés à Alarien dès son débarquement. Le roi a passé de longues années à les réduire les quatre autres, au cours de sièges interminables et sans gloire. Le temps ayant fait son œuvre, les *« barons des îles »* sont devenus, entre autres titres ronflants, les *« piliers du trône »*, et conservent de juteux droits de péage.

D'aval en amont, les baronîles sont :

- **Noirerive.** Les Noirerives ont brûlé dans l'incendie de leur forteresse aux premiers jours de la Conquête. Alarien les a remplacés... à quatre reprises. À chaque fois, le nouveau baron a succombé à des « fièvres » qui ressemblaient beaucoup à des empoisonnements. La baronîle est restée sans titulaire pendant près d'une génération, avant que le roi Mestzin ne nomme le seigneur Yster l'Avisé baron. À la surprise générale, Yster a survécu et fait souche. Son fils, Yster II, est un homme raisonnable, modéré, et fidèle à la Couronne. C'est aussi le plus pauvre des barons des îles. Talbeth-Hav est proche, et les taxes qu'il peut lever ont été réduites au minimum par l'administration royale.
- **Rougeflot.** Les Rougeflots se sont vantés pendant des siècles d'avoir brisé une invasion de barbares venus de la mer peu après la fin des Âges Sombres. En revanche, ils ont été parmi les premiers ralliés à Alarien. Rougeflot est une immense citadelle, qui couvre toute l'île et compte quarante-trois tours, deux donjons et un port fortifié assez vaste pour accueillir des nefs hauturières. La baronne **Banhault XV** est une femme mûre, fière de son passé, et d'un loyalisme assez tiède.
- **Wulfgen.** La bannière au loup de gueules courant sur champ d'or a paru sur tous les champs de bataille importants depuis des siècles. Les barons Wulfgen ne se battent plus à domicile, mais ils secondent le roi partout où c'est nécessaire. Et lorsque la paix, cette calamité, les empêche de se battre pour la Couronne, ils prennent la mer pour leur compte... Le **baron Wulfgar** l'Éternel serait Wulfgar X si la famille numérotait ses seigneurs comme tout le monde, plutôt que de se servir d'épithètes



Wulfwig, le fils du baron Wulfgar l'Eternel

comme *« l'Immortel »* ou *« l'Éternel »*. Costaud, balafré et brutal, il commence à prendre de l'âge. Son fils Wulfwig est moins impressionnant... mais meilleur tacticien.
- **Bloque-le-Roi.** Les barons d'Île-Verrou ont coûté deux ans de siège à Alarien, avant de se rallier. Pardonnés par le Conquérant, ils y ont gagné un nouveau nom... et rien de plus. Bloque-le-Roi est depuis plus d'un siècle l'objet des attentions malveillantes de la Couronne. La baronîle est à demi ruinée. **Trandir VI**, l'actuel baron, est un jeune homme amer, tenté par la révolte mais pas assez courageux pour se soulever.
- **Hügin.** Ralliés d'emblée au Conquérant, les sires de Hügin ont conservé intacts leurs droits et privilèges, et leur bannière aux deux corbeaux flotte encore sur la tour de leur château. Le baron **Kadrec l'Érudit** a la réputation d'être un peu magicien, et il possède la plus belle bibliothèque à des lieues à la ronde : près de trois cents volumes, même le roi n'en a pas autant.
- **Viggen.** Le baron Viggen fut pendu au sommet de son donjon, mais son héritier échappa aux attentions du Conquérant. Le titre échut à Garenth, un proche d'Alarien. Lorsque Garenth II succomba à un accident de chasse, sous le règne de Mestzin, l'héritier des Viggen réapparut. Il parvint à prouver que les survivants de sa famille

étaient restés cachés parmi les gens du fleuve. Après avoir hésité, le roi lui donna satisfaction, à condition qu'il épouse la fille de Garenth. L'actuel baron est le produit de ce compromis. **Simion Ier** a la trentaine et, de l'avis général, il tient plutôt de ses ancêtres Viggen, cupides et volontiers brutaux. En revanche, il est *prudent*.

» **Fortunata.** Avant la conquête, cette baronîle était la plus riche des neuf. Ses maîtres levaient de lourdes taxes sur tout ce qui transitait dans le port d'Alnaad. Le sire de Fortunata ayant eu le flair de se rallier à Alarien, il a conservé son trône... en perdant la moitié de ses rentrées d'argent, devenues taxes royales. **Fortunat XI**, l'actuel baron, est un seigneur absent, qui vit à la cité royale toute l'année.

» **Carceré.** Les actuels barons Carceré sont issus d'une branche cadette de la maison d'origine, le dernier représentant de la branche aînée ayant été cousu dans un sac et jeté dans le Serpent par Alarien. Les Carceré se montrent loyaux sans excès, et passent encore de longs mois chaque année dans leur fief. **Yrran le Jeune** n'est baron que depuis deux ans.

» **Danlad.** Les barons Danlad d'origine s'étant éteints lors de la Conquête, Alarien nomma Gisbert le Fort pour assurer la paix sur le haut-Serpent. L'actuel baron, Gisbert III, est d'une fidélité sans faille à son roi. Malheureusement, on le surnomme **Gisbert le Fol**, ou Gisbert le Malavisé. *« Si vous voulez savoir quoi faire, regardez ce que fait Gisbert et faites le contraire »* est en train de passer en dicton.

venues des auberges. À Alnaad, les courtines ont même été utilisées comme carrières par les habitants. Aucune ville de l'Ystaad n'est en état de soutenir un siège. À quoi bon ? Le cœur du Royaume est à l'abri des menaces.

Dans la vallée du Serpent, le roi partage le « *droit de fort* » avec les neuf barons des Îles. Les sires des rives n'ont droit qu'à des « *murailles sans chemin de ronde, créneau ou hourd* » et surtout sans donjon. Les manoirs qui parsèment la vallée sont parfois vastes et imposants, largement capables de donner du fil à retordre à une bande de brigands, mais ils ne sont pas conçus pour bloquer une armée. En revanche, les souverains ont installé des « *châteaux royaux* » en une douzaine de points stratégiques. Commandés par des capitaines vétérans et dotés de garnisons loyales, ils sont bien entretenus.

Les « *seigneurs des côtes et des coteaux* », autrement dit des régions occidentale et orientale de l'Ystaad, ont conservé le droit de fortifier leurs demeures. La côte est ponctuée de forts ronds, bâtis en granit et généralement organisés autour d'une tour maîtresse. Les seigneurs de l'est bâtissent des manoirs qui ressemblent à ceux de la vallée, mais les entourent de solides enceintes dotées de tours d'angle. Le résultat, carré et compact, est considéré comme bien supérieur aux vastes forteresses d'avant la Conquête.

Enfin, dans les Friches du nord, les colons bâtissent des forteresses en bois, un matériau disponible en abondance.

Le peuple de l'Ystaad

Les humains forment l'essentiel de la population de la province. Peau claire, cheveux bruns ou châtains, ils n'ont rien de bien remarquable. La traditionnelle opposition entre ruraux et citadins y est à peine sensible, car chaque famille paysanne a des parents en ville, et les lois de l'affrérage (p. 292) l'atténuent encore. Bien sûr, il y a des particularismes, des coutumes un peu différentes d'un village à un autre, mais l'Ystaad est l'une des provinces les plus homogènes du royaume.

Caractère de la population

Mots-clés : traditions, peuple de l'eau, communautarisme fort, riche, fierté.

Mode de vie

Mots-clés : les « *Serpentois* », les gens de l'eau, des tatoués qui vivent sur le grand fleuve en flottilles semi-nomades qui troquent à la mauvaise réputation. Les « *Navigants* » qui transportent les marchandises sur le fleuve. Les « *Salés* », pêcheurs de la côté, dévots, naufrageurs, légendes.

Les semi-hommes

Nombreux dans toute la province, où on ne compte plus les villages mixtes, ils sont majoritaires dans la Garenne, une petite région située au nord-est d'Alnaad, au nord de la bouche du Serpent. La Garenne est un plateau de tuf couvert de terre fertile, qui domine le fleuve. Ses accès sont fortifiés, et les semi-hommes prennent sa défense très au sérieux. Quant à leurs installations… ils ont le goût des habitats troglodytes, et le tuf est une pierre tendre. Additionnez ces deux facteurs, ajoutez six siècles, et vous obtenez deux choses :

- Une quinzaine de bourgs à demi enterrés à la surface
- Un réseau de galeries, d'abris et de forts souterrains qui ferait l'admiration des architectes nains

L'affrérage

Depuis toujours, la coutume de l'Ystaad stipule que *« frères et cousins se doivent assistance »*. Dans un pays rural où la plupart des villages ne comptaient qu'une demi-douzaine de familles apparentées, c'était suffisant… jusqu'aux Âges Sombres. Pendant des décennies, la vallée du Serpent fut sillonnée de groupes de réfugiés chassés de chez eux par des tempêtes de magie sauvage où des invasions de zombis. Dans un tel environnement, les liens familiaux ne suffisaient plus. L'affrérage fut la solution. Cette pratique consiste, pour deux individus ou plus, à se jurer mutuellement assistance, comme s'ils étaient frères (ou sœurs, les femmes ne sont pas exclues de ces liens). L'affrérage joua un grand rôle lors de la reconstruction, et s'adapta sans mal à la société d'après la Conquête. Les compagnons d'Alarien furent acceptés, de plus ou moins bon gré, dans les réseaux d'affrérage de la noblesse locale. L'essor du commerce sous la nouvelle monarchie a permis aux négociants de se doter de *« frères »* qui ressemblent beaucoup à des *« associés »*.

Très simple au départ, le système s'est beaucoup compliqué au cours du dernier siècle, au point où il montre de dangereuses faiblesses, en grande partie parce qu'il s'est dilaté à l'échelle de la province. Par ailleurs, les autorités royales s'en servent comme tout le monde… mais elles s'en méfient. Après tout, rien ne prouve que cette fraternité de marchands n'a pas d'ambition politique. Ses quatre faiblesses principales sont les suivantes :

- **Un drain de ressources.** Les frères se doivent assistance, mais quand les ressources se font rares, partager des miettes ne sert pas à grand-chose. L'usage et le bon sens définissent ce qu'il est possible de demander à ses frères, mais il y a toujours des gens trop généreux pour leur propre bien, et d'autres qui estiment avoir droit à plus que ce qu'on leur offre. Vital en temps de crise, l'affrérage devient aussi moins « naturel ».
- **Une vulnérabilité aux escroqueries.** Un matin, un inconnu frappe à votre porte. Il se dit envoyé par Z, du village voisin, à qui vous êtes affréré. Z vous demande comme un service de le loger pendant quelques jours. L'inconnu vide votre cave, séduit votre fille, vous insulte et disparaît un beau matin sans avertissement. Lorsque vous demandez des comptes à Z, il jure qu'il ne connaissait pas ce type et qu'il ne vous a envoyé personne. Quelqu'un a appris que vous étiez affrérés et a abusé de votre confiance (les fratries se protègent de ce genre d'indélicatesse à l'aide de symboles ou de mots-clés, mais aucun système n'est infaillible).
- **Une solidité incertaine.** Les liens de l'affrérage survivent-ils à l'éloignement ? En général, oui. Se transmettent-ils à la génération suivante ? Parfois, sauf lorsque les « cousins » préfèrent s'ignorer. Les réseaux s'étiolent souvent, mais il arrive qu'ils reprennent de la vigueur au gré des rencontres. Les gens des autres provinces s'étonnent parfois de la quantité de liens familiaux des Ystaadiens, mais comme dans les familles de sang, ils ne sont pas toujours aussi solides qu'ils y paraissent.
- ***« Le frère de mon frère est-il mon frère ? »*** Vous êtes affréré à X et à Y. En revanche, X et Y ne s'aiment pas et ne sont pas affrérés. Que devez-vous faire s'ils en viennent aux mains et vous demandent tous deux leur aide ? Dans la vallée du Serpent, vous êtes obligé de rester neutre. Dans l'Ouest, vous leur devez assistance à tous les deux, mais vous êtes libre de doser vos deux interventions. À l'Ouest, vous avez le droit de définir une « aînesse » et de n'aider que votre aîné. L'affrérage, comme son cousin le lien féodal, est un générateur de complications sans fin. Si un conflit grave devait éclater, l'affrérage provoquerait des choix déchirants… et d'interminables vendettas à N niveaux, englobant des régions entières.

s'ils étaient autorisés à entrer – si quiconque était autorisé à entrer, en fait.

La Garenne est fermée aux étrangers, une loi appliquée sans faillir depuis des siècles. Alarien a déclaré les semi-hommes « *sujets de la Couronne* », et ils ont accepté de lui verser un tribut symbolique après d'âpres négociations, mais les rencontres entre le Conquérant et les émissaires des Familles ont eu lieu à Alnaad.

Les rites d'affrérage sont un emprunt humain aux semi-hommes, mais ceux-ci poussent la notion de « *Famille* » à un degré inconnu chez leurs voisins. Une Famille est à la fois un clan regroupant les descendant d'un même ancêtre mythique, une entreprise et un groupement de familles subordonnées qui, elles-mêmes, peuvent avoir des « *clients* » dans des familles de moindre importance. Les inférieurs doivent servir la Famille, qui

leur doit protection. Les rivalités sont fréquentes, souvent meurtrières, mais restent chez les semi-hommes. Les humains ont conscience que leurs petits voisins « *se serrent les coudes* », mais ils n'ont aucune idée de la diplomatie complexe que cela implique parfois. En revanche, ils ont tous appris à la dure que les blagues sur les nabots ou les poils se payaient toujours, parfois des semaines ou des mois après…

La Garenne exporte de l'herbe à pipe et de la bière et importe du minerai de fer. Pour le reste, les semi-hommes sont largement auto-suffisants… surtout parce qu'ils contrôlent strictement leur population, envoyant les membres des Familles inférieures se mêler au monde des grandes-gens.

Politique

« *Le roi Khalidan est également duc d'Ystaad.* » Huit mots, une infinité de complications.

En effet, traditionnellement, les sentences rendues par les justices locales sont susceptibles d'appel devant le duc. Et les décisions des tribunaux du duc sont susceptibles d'appel devant le roi. En conséquence, Sa Majesté Khalidan est obligée de déjuger Son Altesse Khalidan, et l'homme Khalidan a horreur de ça, d'autant que les affaires qui remontent jusqu'à la Couronne sont rarement insignifiantes.

De plus, agents ducaux et royaux ne sont pas les mêmes personnes, et il arrive qu'ils entrent en conflit, le montant des impôts étant la pomme de discorde la plus fréquente. La plupart du temps, on s'arrange entre gens de bonne compagnie autour d'un pichet de vin, mais il suffit d'une forte tête ou d'un aigri pour tout compliquer, et pour longtemps.

Par ailleurs, chaque ville, chaque bourg et chaque communauté humaine possède ses propres coutumes, des juridictions qui s'enchevêtrent à l'infini ou presque. Le baron Viggen possède le droit de châtier les contrebandiers sur ses terres, alors que ce droit est une prérogative ducale dans la baronîle voisine de Hügin. Ailleurs, sans qu'on sache trop pourquoi, la répression de la contrebande revient au supérieur du temple local du Lindo. Les impôts relèvent de la même logique incertaine. L'histoire d'un village – dont le nom change de narrateur en narrateur – qui n'a pas payé d'impôts depuis la Conquête parce que chaque autorité pense qu'il relève de quelqu'un d'autre est certainement fausse, mais est surtout symptomatique de la confusion ambiante. (En revanche, tout le monde peut citer des villages qui payent deux ou trois fois à des suzerains différents pendant quelques années, le temps que tout le monde réalise son erreur.)

Maître Jehan

Le sénéchal royal, est un vieil homme consciencieux, mis en place par le roi Mestzin il y a presque quarante ans. Le roi Khalidan ne le reçoit jamais en audience et rêve du jour où il pourra le mettre à la retraite. Et s'il trouve la moindre trace de malversations ou de négligence, il le fera pendre. Jehan n'a rien fait pour mériter l'antipathie de Sa Majesté, mais son mélange de raideur, d'austérité et de morgue rappelle trop son père à Khalidan. Le sénéchal a conscience d'être au bord de la disgrâce, et il ferait n'importe quoi pour gagner la faveur royale – sauf prendre sa retraite, bien entendu.

Le prévôt Colomban

Il a été nommé tout récemment. Juriste éminent, c'est également un prélat du Noir-Sceau qui s'est mis « en disponibilité » de son ordre pour servir la Couronne. Théoricien plus que praticien, Colomban arrive avec d'ambitieux projets de réforme dans ses cartons, et va bientôt découvrir le poids des particularismes et des résistances locales.



Économie

« *La grande affaire de cette génération est la mise en valeur des Friches. Notre volonté est que chacun s'y associe au mieux de ces capacités.* »

— Le duc-roi Khalidan, il y a cinq ans

Les Friches sont un ensemble de collines boisées, de plateaux et de causses qui recouvre la moitié nord de l'Ystaad. Cette vaste région n'a jamais connu d'implantation humaine durable. Quelques indices laissent à penser qu'il y a eu des habitants avant les Âges Sombres, mais en dehors de quelques pierres levées et d'une poignée de peintures rupestres, ils n'ont rien laissé derrière eux… pas même de fantôme.

Les défrichements ne sont pas nés d'un caprice ducal. Ils répondent à une nécessité toute simple : la surpopulation. La vallée du Serpent a beau être fertile, elle n'est plus capable de nourrir toutes les bouches qui y vivent – et y naissent toujours en plus grand nombre. Le problème est devenu perceptible à la fin du règne de Mestzin, et devient plus sensible d'année en année.

Les Friches

Les Ystaadiens distinguent :

- Grand-bois, la région en cours de défrichement, qui suffira à absorber l'énergie du duché pour encore une génération.
- Haut-bois, les plateaux du nord, où ne sont installées qu'une poignée de petites forteresses financées par le duc-roi, les barons des îles et quelques riches seigneurs. Pour l'heure, il ne s'y passe rien, et les garnisons s'ennuient.
- Cœur-bois, les montagnes centrales, mal connues, où le climat est presque aussi rude que dans le Norven voisin. Les voyageurs parlent de neiges éternelles, de traces de pas anormalement grandes et de tambours qui provoqueraient des avalanches…



Légalement, la situation est simple : le duc-roi est propriétaire de toutes les « *terres vagues* » de son domaine. Il est libre de les distribuer à sa guise. Les acheteurs potentiels ne manquent pas : cadets de familles nobles, monastères et temples désireux de créer des « *filles* » dans les terres sauvages, guildes marchandes qui rêvent de découvrir des filons de métaux précieux, familles de semi-hommes… Hélas, disettes ou pas, la plupart des Ystaadiens n'ont pas envie de quitter leur douce vallée pour une vie rude au milieu de nulle part. Les colons eux-mêmes sont donc une denrée rare.

Face à une telle situation, les autorités ont le choix entre trois approches.

- **La solution libérale.** « Mon fils va fonder un village dans le nord. Ce sera dur, mais je vous promets cinq arpents de bonne terre, l'aide de mes soldats pour construire vos maisons, et vingt ans d'exemptions d'impôts. Qui en est ? »
- **La solution autoritaire.** « Chaque famille du village fournira un cadet pour accompagner mon fils ou payera un quart de taxes supplémentaires l'an prochain, qui s'ajouteront au supplément déjà annoncé pour financer ma colonie. De plus, je prends une fille sur deux en âge d'être mariée, car il faut que mes gens fassent souche. »
- **La solution judiciaire.** « Désormais, les crimes qui étaient passibles du fouet ou du fer rouge seront sanctionnés par l'envoi dans les Friches pour une durée d'au moins dix ans. »

Tous les colonisateurs potentiels adoptent l'une ou l'autre de ces solutions, ou un mélange des trois, selon les moyens et le tempérament du responsable. Une fois les colons sur place, le gant de velours laisse parfois la place à la main de fer, ou le contraire, à moins que l'autorité du maître ne s'évapore complètement, laissant les colons livrés à eux-mêmes dans une nature hostile. Assez souvent, le véritable pouvoir revient à un conseil de village élu ou coopté.

Pour l'heure, la colonisation a mordu sur la frange sud des Friches, qui est grêlée de villages et de petits bourgs reliés par des pistes tracées à la hâte. Des champs apparaissent çà et là, et même quelques pâturages peuplés de vaches étiques et cafardeuses. La région est infiniment moins fertile que la vallée du Serpent, un fait dont les colons sont douloureusement conscients. Quant aux rêves de mines d'or et de diamants, ils reculent vers le nord d'année en année. En l'état, les Friches exportent des peaux de loup ou d'ours, et un peu de bois d'œuvre. Elles importent à peu près tout le reste. Certaines colonies périclitent et disparaissent. Dans ce cas, plutôt que de rentrer au pays, leurs habitants rejoignent un bourg voisin ou vont se mêler à la plèbe de la capitale.

Religion

Lindo

Le Lindo est perçu comme une religion aimable, adaptée au tempérament des Ystaadiens. Au début du règne de Mestzin, des temples pentagonaux ont poussé tout au long de la vallée du Serpent. Bâtis en pierre blanche, généralement sur des collines dominant le fleuve, on les voit de loin. Beaucoup sont encore inachevés. Le plus ambitieux, celui de Mas-Rouge, sera pratiquement aussi grand que le palais royal, mais il faudra encore un bon siècle pour qu'il soit terminé.

Abbés et abbesses jouent toujours un rôle économique important à l'échelle locale, et les plus grandes fondations pèsent à l'échelle provinciale. La Couronne leur a concédé quelques prérogatives judiciaires ici et là, tout en veillant à limiter leur poids politique. Les temples-monastères sont, entre autres, en pointe dans le mouvement de colonisation des Friches. Ses clercs incitent les paysans à partir, et donnent l'exemple : plus d'une ville neuve des Friches s'est construite autour d'un petit oratoire.

Le Lindo promeut discrètement la vénération du Soleil invaincu, assimilé à Alarien, mais tolère toutes les fois, tant qu'elles sont en accord avec sa philosophie.

Noir-Sceau

Présents dans toute la province, les temples cruciformes du Noir-Sceau sont de plus en plus délaissés au profit du Lindo. La plupart des Ystaadiens respectent le Noir-Sceau, mais préfèrent le faire à distance. La sagesse populaire compare la foi des Très Saints à l'application

d'un fer rouge pour cautériser une plaie gangrenée. On préfère ne pas être concerné, mais parfois, on est heureux que ça existe.

Ses clercs se mêlent moins à la vie locale que leurs homologues du Lindo. Malgré ce retrait relatif, ils sont souvent très bien informés des détails de la vie locale, grâce à d'excellents réseaux d'informateurs bénévoles. Bien sûr, ce savoir ne sert qu'en cas de besoin. Le marchand Untel est cupide ? Cela ne concerne pas le Noir-Sceau. Sa cupidité l'a conduit à passer des accords avec des esprits malfaisants ? Il sera châtié avant d'avoir eu le temps de faire des dégâts.

Avant la Conquête, le Noir-Sceau se tenait un pas derrière le pouvoir politique, conseillant barons et seigneurs. Encore aujourd'hui, beaucoup de maisons nobles se font un devoir d'entretenir un chapelain du Noir-Sceau. Les courtisans du roi Khalidan ne font pas exception. En fait, ils recherchent les pères les plus austères et les plus éloquents possibles – être la cible de sermons vengeurs est un tel plaisir !

Mère abbesse Cornille d'Evrot

Âgée d'une cinquantaine d'années, Mère Cornille dirige un monastère situé sur le cours moyen du Serpent, dans la baronîle d'Hügin. Bâtarde du roi Mestzin, elle lui ressemble énormément (*« sauf que feu le roi avait moins de moustache »,* ajoutent les mauvaises langues). Sa communauté compte une aile masculine et une aile féminine, et ses statuts prévoient qu'elle soit dirigée par une abbesse assistée d'un prieur. Les moniales brodent des tissus et enluminent des manuscrits. Les moines produisent un hypocras réputé, ainsi qu'un fromage de chèvre sec qui approvisionne toute la province.

Frère Toflenne

Ce moine s'est embarqué dans un *« pèlerinage »* qui n'aura jamais de fin. Trapu, barbu et costaud, le bon frère est un hôte apprécié, riche d'un inépuisable répertoire d'histoires édifiantes (pas toutes, mais il attend que les enfants soient couchés pour raconter les plus salées). C'est aussi un maître du bâton et un redresseur de torts itinérant. On l'a récemment repéré dans les Friches, où il s'efforce d'améliorer la situation des colons les moins bien traités.

Les campagnes vivent encore au rythme des cérémonies d'expiation annuelles, mais les longues séances de flagellation collective des Âges Sombres ont laissé la place à des processions où les villageois chantent des « *hymnes de contrition* », souvent fort beaux. Bien sûr, en cas de calamité, inondation, incendie ou épidémie, les anciennes disciplines cloutées ne tardent pas à ressortir des placards…

- **Frère-exorciste Sulcios.** Maître Sulcios passe huit mois par an à méditer au temple d'Arna. Le reste du temps, il arpente les routes de l'ouest, à essayer d'éclaircir des histoires de possessions, d'apparitions ou de contagions surnaturelles. Sulcios a appris à la dure qu'un régime de mortifications trop sévères ouvrait la porte aux démons comme tous les autres excès. Il se montre donc modéré en toutes choses. Sa devise, « *à chacun son fardeau, nul ne doit porter davantage qu'il ne le peut* » le rapproche du Lindo.
- **Prélat Aquern**, maître du temple de Tallien. Le père Aquern est l'un des religieux les plus influents du Noir-Sceau. Théoriquement, il est le supérieur du temple d'une grande ville. En réalité, il laisse ses coadjuteurs diriger ses subordonnés à leur guise, et il écrit. La Codification, son grand œuvre, dresse un portrait impressionnant de la hiérarchie des forces du Mal, de la plus humble Impulsion perverse aux Grands Dragons du Vice. Ses détracteurs, très minoritaires, y voient un exercice intellectuel sans rapport avec la réalité… et une impressionnante manifestation d'orgueil. Aquern prépare une nouvelle révision de la Codification, la quatrième.

Autres

Les religions populaires sont toujours vivaces. En plus des archétypes communs à toutes les provinces, les Ystaadiens rendent hommage :

- Au **Marin**, sur la côte, et au **Marinier,** le long du Serpent.
- Au **Dieu Ivre** qui fait disparaître les soucis, dans l'ouest.
- Au **Père Misère**, une toute nouvelle création qui émerge dans les colonies des Friches.

D'innombrables esprits, sources, arbres, et autres tombes de saints et de héros locaux viennent s'y ajouter. Pragmatique, l'Ystaadien réserve ses dévotions aux « *guérisseurs* » et préfère vénérer des esprits déjà établis, bénéficiant d'une solide réputation. Le Serpent est aussi une voie de pèlerinage. Lindo et Noir-Sceau laissent prospérer cette foi populaire, mais examinent de près les « *gardiens des sanctuaires* ». Généralement autoproclamés, pas toujours honnêtes, ces « *faux clercs* » possèdent parfois des talents dangereux.

Périls et mystères

Le Grand Empire des semi-hommes

À la Garenne, les cinq Familles principales sont en plein débat sur l'avenir du peuple des semi-hommes. Les Voucq sont des isolationnistes stricts, et les Domni apprécient le *statu quo*. En revanche, les Toucq, les Roucq et les Pommi sont partisans de changements radicaux. Les Roucq envisagent de revendiquer un plateau désert dans les Friches, et d'y fonder une Nouvelle-Garenne. Les Toucq envisagent de renégocier le statut de peuple-sujet et de s'ériger en protecteurs de tous les semi-hommes du royaume (qui cesseraient donc de payer des impôts au roi pour alimenter leurs caisses). Quant aux Pommi, leur matriarche a un jour fait remarquer à ses deux époux que rien n'obligeait l'épouse du roi d'Alarian à être humaine, après tout. Ils n'ont pas ri. Ils la connaissent assez pour la prendre au sérieux.

L'héritage des Tarande

Personne n'en a conscience, mais la guerre civile pourrait bien partir des coteaux de l'ouest, et plus précisément du manoir de la famille Tarande. Les sires de Tarande sont riches et puissants, et jusqu'à l'an dernier, ils étaient aussi raisonnables. Hélas, la mort d'Ostryr VI et l'avènement de son fils Osteyr II risquent de changer la donne.

Juste avant la Conquête, Helga, l'arrière-grand-tante d'Osteyr, épousa le baron Danlad. Celui-ci fut mis à mort par Alarien, mais Helga parvint à s'échapper et à regagner le domaine Tarande. Entrée en religion, elle devint abbesse du premier monastère du Lindo de la région. Elle mourut très âgée, en laissant « *tous ses droits, titres et possessions* » à ses neveux. Ostryr VI choisit d'ignorer les aspects les plus problématiques de ce legs. Osteyr II, en revanche, a ostensiblement fait dresser un état de la baronîle de Danlad telle qu'elle était avant la Conquête, en porte les couleurs et a fait écrire un long chant à la mémoire du dernier des Danlad. Il est aussi en train de recruter des mercenaires venus des provinces voisines. Le vieux roi Mestzin aurait écrasé le jeune homme d'un revers de main. Il n'est pas certain que Khalidan prenne cette peine, et il risque de le payer de sérieux troubles sur le cours supérieur du Serpent… troubles que les erreurs de l'actuel baron Danlad risquent d'aggraver, parce qu'il n'est pas surnommé le Fol par hasard.

La question des naufrageurs

Un jour, d'honnêtes villageois construisent un grand feu en un point élevé. Une tempête éclate la nuit suivante. Attiré par le feu, un navire se fracasse sur les récifs. Les villageois massacrent les rescapés. Le lendemain, ils rejettent les cadavres à la mer et effacent toutes les traces compromettantes. Ils ne pillent pas l'épave, même lorsqu'elle est accessible. Le surlendemain, ils préviennent les autorités qu'il y a eu un naufrage et organisent les secours si par hasard il reste des survivants. Ils ne se souviennent pas de leur rôle dans la catastrophe, et seraient horrifiés de l'apprendre.

Cette séquence d'événements se produit deux ou trois fois par an le long de la côte. Ces crimes, mêlés à d'authentiques naufrages, sont difficiles à repérer. Le dernier enquêteur du Noir-Sceau qui a eu des doutes a péri dans un accident stupide : sa mule s'est emballée et l'a jeté dans un étang. Assommé, il s'est noyé dans deux pieds d'eau.

Qui organise ce qui ressemble à des sacrifices humains à grande échelle ? Qui… ou quoi ? Et à quelle fin ? S'agit-il d'une simple « *maintenance* » pour conserver une entité dans un étant proche de la conscience, ou d'un effort pour l'éveiller ? Est-ce un processus purement automatique, ou dépend-il de l'intervention d'agents humains (au sens large) ? Les exécutants sont-ils choisis au hasard, ou selon d'antiques listes de villes disparues sous les flots, dont les villages de pêcheurs sont les héritiers symboliques ? Et qu'en est-il des cibles ? Ces navires transportent-ils quelque chose qui intéresse les naufrageurs (ou leur déplaît), ou est-ce une simple question de chance ?

LE TALBAN

Présentation générale

Aucune province n'a aussi mauvaise réputation. Pourtant, le Talban n'est pas aussi dangereux que les légendes le disent. Coincé entre deux provinces riches, plombé par un lourd passé, le Talban a longtemps été officiellement délaissé, autant par les autorités que par les commerçants, et la région s'est naturellement découpée en trois zones. Au nord, à proximité de la capitale Talbeth-Hav et le long de la frontière jusqu'à Haute-Bannière, les garnisons royales et les troupes militaires patrouillent régulièrement. Au sud, c'est le commerce entre Ynha et Andelin qui sauve la région de l'abandon apparent, et la sécurité y est assurée par des mercenaires payés par les guildes de marchands et des petits barons. Mais au centre, les Tertres Verts, partie vallonnée de la province, ont réellement été délaissés par tous depuis très longtemps… sauf par le Noir-Sceau.

Histoire

Première époque : la Peste

Alors que le Peuple de l'avant disparaissait, un autre péril frappa le futur royaume d'Alarian. Les Grandes Baronnies du Talban furent les principales victimes de la *Peste magique*. Les morts se relevèrent par milliers dans les cités, dans les cimetières, lors de veillées funèbres, au coin de la rue. L'effroi saisit les hommes, les halfelins, les elfes, même les orcs et les gargantes. Les elfes refluèrent dans leurs citadelles et ne revinrent plus. Les humains et les halfelins n'ont eu d'autre choix que d'affronter le mal. Les villes, les villages, les châteaux furent fortifiés, les fermes cerclées de hautes palissades, les portes des maisons bardées de fer. Les hommes luttèrent en masse, contre les morts en marche, défendant aussi leur vie contre les orcs opportunistes.

Puis les Prêtres du Noir-Sceau firent leur apparition, chassant les morts-vivants par le fer, le feu et leurs prières. Les barons relevèrent la tête et se rallièrent sous la bannière sombre, acceptant de soumettre leurs fiefs au joug salvateur du noir symbole, oubliant les querelles intestines séculaires. La Peste recula, les morts-vivants avec. Les orcs furent décimés.

Deuxième époque : le Noir-Sceau

Sous l'égide du Noir-Sceau, quand vinrent Alarien et ses puissantes armées, ce ne fut pas pour combattre mais pour rétablir l'ordre et instaurer un pouvoir central. La bannière du Soleil Invaincu ne fut pas celle de la lumière pour les Talbanais, mais celle de la persécution. Avant la Peste et durant des siècles, les Grandes baronnies du Talban et les ruines du Peuple de l'avant furent le repère de démonistes et de sorciers en tout genre, d'entités de cauchemars et de créatures difformes, de rebouteux et de sectes d'adorateurs de monstres légendaires tels Fafnir ou le Grand zébu lunaire, tout un maelström d'hérétiques religieux attirés par les effluves des piliers négatifs de magie et l'immense puissance qu'ils pouvaient en tirer. Une hérésie intolérable. Voilà ce qu'Alarien et le Noir-Sceau vinrent éradiquer en Talban. L'oppression fut terrible, sans pitié. Des décapitations en série et des condamnations de villages entiers au bûcher se déroulaient sous le regard passif des barons, écartelés entre une foi dévorante et le rejet du futur royaume. La Peste était vaincue, les morts-vivants refoulés au plus profond de gouffre ou de villages fantômes, et l'hérésie était désormais écrasée.

Troisième époque : Complots et hérésies contemporains

Les prêtres du Noir-Sceau, puis du Lindo plus timidement, furent impuissants à repousser définitivement les morts-vivants. Au Talban, la frontière entre le royaume des vivants et celui des morts est ténue. Les hérétiques sont également revenus, insidieusement. Certains n'ont même jamais quitté le Talban, protégés dans des communautés moins ferventes, par des barons dissidents, ou réfugiés au cœur des ruines et des tombes de l'ancien empire. Avec eux, ce sont les créatures du mal, des bêtes infernales, qui ont repris possession des vallées et de l'antique forêt. Le retrait d'Alarien et de ses troupes a sonné le retrait de la pacification des Tertres. Seul les

Rapport à la mort

Les Talbanais ont appris à vivre avec les morts qui marchent. Pas une ferme n'est épargnée par une tragédie macabre. Des morts sortent de leur tombeau pour honorer une promesse faite de leur vivant, des étrangers de passage, au parler et aux manières archaïques, disparaissent sans trace après une veillée. Des tombes sont déplacées. Les rites d'exorcisme, de bénédiction et de purification sont fréquents. Les prières faites aux morts aussi et la mémoire des aïeux est pieusement préservée. Les enseignements du Noir-Sceau ont laissé une empreinte profonde. Les habitants se préparent au pire.

clercs et les paladins du Noir-Sceau patrouillent encore les zones les plus reculées, traquant l'hérésie et les enfers.

Les barons ont repris leur guerre de pouvoir et conservent une rancœur tenace envers le royaume. Khalidan l'a bien compris en nommant un grand prêtre du Noir-Sceau comme prévôt, cumulant les fonctions administratives et religieuses, et interdisant aux barons dévots de remettre son autorité en cause. La duchesse actuelle est également une alliée sérieuse du pouvoir. Bien évidemment, dans les Tertres et, à moindre mesure, dans le sud, les baronnies voient tout cela d'un œil bien différent.

Géographie

Trois régions marquées ressortent de cette province uniformément austère et dure de prime abord.

Le nord agricole

Dans la continuité des plaines agraires de l'Ystaad, la mince bande au nord se pare d'étendues herbeuses et relativement fertiles, bien que de plus en plus arides en s'approchant des vallonnements. Le climat est agréable l'été, rafraîchi par les vents frais du nord, et particulièrement doux près de la côte. Cette dernière, protégée des forts courants marins, est riche en poissons, et de longues plages de sable accueillent des populations de phoques-nus et d'oiseaux de mer durant la saison douce.

C'est dans cette bande que nombre de communautés et petits villages se sont installés, majoritairement constitués d'agriculteurs dans les terres et de pêcheurs sur la côte. Certains nobles et riches bourgeois ont bâti des résidences secondaires luxueuses sur le bord de mer. L'hiver est néanmoins rigoureux et la végétation disparaît rapidement, révélant une terre grise et rocailleuse.

Le doux Sud

Au sud des Tertres, le climat est clément. Poursuivant celles du Yelin, les plaines de l'Ikal et celles à l'est d'Ynha sont riches et productives. Entre la côte sud, très poissonneuse et au climat doux grâce aux vents chauds du sud, et les premiers sous-bois de la forêt des Tertres, le terrain monte lentement en pente douce. L'Ikal y fertilise le sol et d'immenses champs s'étalent à perte de vue de la frontière jusqu'au fleuve. Entre le Nha, arrosant Ynha, la capitale, et l'Ikal, les champs sont toutefois de moins en moins entretenus alors que l'on remonte vers le nord. Des vastes étendues sont littéralement

Frontières lapidaires

Pendant des siècles, des murs délimitaient les fiefs, parfois même les communautés. Ces murs sont vite devenus le symbole des luttes, les uns détruisant les murs des autres, volant les pierres, les déplaçant pour reculer les frontières artificielles. Certains sont allés plus loin en piégeant les murs. D'autres, versés dans les arts magiques, ont enchanté ces murets, et parfois les ont maudits. Enjambez un muret sans y être invité et les dieux seuls savent ce qu'il adviendra...

abandonnées et les plaines sont souvent défigurées par des ruines antiques. Des murets de pierre délimitent également d'anciens et de nouveaux domaines seigneuriaux, obligeant parfois les chariots à de longs détours.

Les Tertres et la Côte sauvage

À l'ouest d'Ynha, en direction de la côte et au nord de l'Ikal, un tout autre paysage se dévoile. Les vents chauds du sud se confrontent aux vents hivernaux qui descendent du Norven et font naître des pluies torrentielles, aussi soudaines que violentes, rares mais meurtrières, toujours trop courtes pour enrichir un sol désespérément aride. Tout au long de l'année, le ciel est obscur, bas, et le soleil brille seulement quelques jours dans l'année, quand « *le Noir-Sceau mène des hérétiques au bûcher* ». L'atmosphère est lourde et oppressante. La Côte sauvage est harcelée par les vagues et les vents, et l'érosion a creusé des centaines de criques et de grottes et découpé autant d'îles se prolongeant par de dangereux récifs. Les falaises sont couvertes de mousses et d'herbes rases.

En revenant vers l'intérieur, le paysage prend des reliefs et la forêt envahit les collines. Une forêt vieille, ancienne, froide. Peu de champs d'oiseaux, peu de fleurs colorées. Le poids du passé accable chaque arbre, dont beaucoup sont millénaires. En s'enfonçant dans les Tertres verts, cette longue bande semi-montagneuse qui coupe le Talban d'est en ouest, ce sont des gorges, des vallées, des collines et des falaises, des torrents et des lacs qui se succèdent, toujours sous cette chape de verdure qui dissimule. Les Tertres verts tiennent aussi leur nom des innombrables ruines qui ponctuent les lieux. Chaque colline porte sur elle les reliques du Peuple de l'avant. La présence de piliers magiques négatifs a également corrompu la faune et la flore…

Villes et villages

La majorité des communautés se sont implantées le long de la côte ou des fleuves et sont les plus anciennes. Celles plus dans les terres, en particulier dans les Tertres, ont été pour beaucoup décimées, soit pendant les guerres contre les morts-vivants, soit par des monstruosités. Beaucoup de villages se sont ainsi bâtis et développés ces dernières décennies avec l'arrivée régulière de voyageurs, d'explorateurs, de parias et de pilleurs de tombes. Les villages ressemblent souvent à de vastes fermes fortifiées, protégées par de hautes palissades. C'est particulièrement vrai dans les Tertres. Le nord est plus serein, et beaucoup de villages se sont ouverts, si bien que seuls les bâtiments centraux (comme les réserves de grain) sont protégés par des enceintes fortifiées. Néanmoins, chaque communauté possède son « *bunker de survie* », un bâtiment capable d'accueillir la population et de résister à des attaques de morts-vivants.

Au sein des villages, les maisons Talbanaises sont conçues comme des places fortes, avec des murs épais, des volets et des portes de chêne solides, cloutées de fer. Même au cœur des villes, les habitations sont renforcées. À noter que les portes et la plupart des fenêtres sont généralement tournés vers l'est, où le soleil se lève. Sur le littoral, l'orientation est vers la mer. En effet, les Talbanais considèrent les esprits et dieux marins comme hostiles aux morts-vivants car les marins disparus en mer ne reviennent jamais.

Les grandes villes, peu nombreuses, se divisent toutes en deux parties, une ancienne datant d'avant Alarien et

Le troubadour

Les enfants des Tertres connaissent tous la comptine. Le Troubadour voyage de communauté en communauté, divertissant les soirées pluvieuses par ses chants et sa musique... Mais quand vient le matin et que le village se réveille, le Troubadour s'est volatilisé, les enfants du village avec, sans la moindre trace. Le vent porte une étrange musique pendant quelques heures. La comptine dit aussi que les hommes qui suivent la musique ne reviennent jamais non plus... Le troubadour aurait en réalité été un agent recruteur lors de la guerre contre la Peste magique. Il aurait emmené de gré ou de force des centaines de jeunes hommes, parfois d'enfants, les forçant à combattre les morts-vivants sous la bannière d'Alarian. Peu sont revenus, et souvent fous...

des faubourgs beaucoup plus récents. On retrouve ainsi, en périphérie des cités, des habitations d'apparence très campagnarde, et très peu de maisons bourgeoises.

Ynha. Capitale, 12 350 habitants. Ynha n'administre réellement qu'une partie réduite du Talban, celle située au sud des Tertres. Ynha est une ville ancienne, dont le centre date de plusieurs millénaires. Dans ce cœur historique, les quartiers mal famés et les méandres de ruelles côtoient les palais prestigieux et les avenues bourgeoises. Comme ailleurs, les faubourgs sont bien plus récents. La capitale offre une sécurité notable et se développe rapidement. Beaucoup de fermes ont été incorporées. C'est dans les faubourgs qu'artisans et commerçants sont les plus nombreux.

Ynha est réputée pour sa bibliothèque où se trouvent, paraît-il, les plus vieux ouvrages de tout Alarian et d'ailleurs. Des libraires du monde entier viennent compulser certains grimoires, tout en profitant de la vue qu'offrent les salles de lecture sur l'immense port et sur l'impressionnante citadelle du Noir-Sceau qui domine la ville depuis son promontoire rocheux (voir le chapitre Religion).

Ynha est aussi un port de pêche actif qui nourrit une grande partie du sud du Talban. Pour cela, la ville est en compétition permanente avec Yomhalin. Cette rivalité pousse d'ailleurs les notables d'Ynha à manigancer pour que la route en construction depuis la Nécropole soit déviée vers le sud, en direction d'Ynha, au lieu de rejoindre Yomhalin. Beaucoup prétendent que les avaries et les attaques des chantiers de construction sont imputables à Ynha…

Yomhalin. Grand port de pêche et de commerce, à la frontière avec le Yelin. Ses notables profitent du commerce fort rentable avec Haute-Bannière et Andelin, et de nombreuses guildes marchandes y ont des comptoirs. Ville dynamique, haute en couleurs, effervescente.

Les gargantes d'Astabeth-Larog

Il y a deux générations, des monstres en maraude massacrèrent les pêcheurs du village côtier d'Astabeth. Tous les villages alentours restèrent muets à l'appel au secours des rescapés. Tous sauf celui de Larog, une petite communauté de gargantes, rejetés par tous. La menace éradiquée, les Larogiens s'installèrent dans les hauteurs du village, et en devinrent les protecteurs en échange de poissons frais tous les jours. Petit à petit, d'autres villages se placèrent sous leur protection. Gare à ceux qui viennent causer des troubles ici, les crânes empalés des maraudeurs servent de mise en garde !

Tarl Oloth, marchand d'humeurs

Humain, 45 ans. Mince, grand, voûté par une maladie du dos, nez pointu et dents du bonheur. Tarl vend à de fortunés clients des *« humeurs »* qu'il extrait d'indigents vivant dans les taudis en périphérie d'Ynha. Il les appâte avec quelques pièces ou les fait enlever par des malandrins sans morale. Pour *« extraire »* les humeurs, il procède à l'ablation de l'organe (foie, rate, cœur, cerveau, sang…), qu'il *« purifie »* selon un processus archaïque proche de la macération. Les concentrés sont revendus en petite fiole dans sa boutique de luxe.

Idée scénario

Les PJ pourraient bien être engagés pour mener l'enquête. Une épidémie ravage les taudis en périphérie d'Ynha. Malgré la sévère quarantaine imposée, des grands bourgeois sont peu à peu contaminés. Qu'ont-ils en commun ? Les fioles de Tarl Oloth, qui va mettre tous ses moyens pour empêcher les PJ d'arriver jusqu'à lui et de découvrir son commerce honteux et dangereux.

Ses habitants, bien que fort pieux eux aussi, se sentent d'ailleurs plus Yélinites que Talbanais. Tandis que les Yélinites les trouvent indiscutablement Talbanais !

Yomhalin accueille bon nombre d'artistes, de bateleurs et de bardes. Tout comme Ynha, c'est une ville appréciée des lettrés : grande, aux rues spacieuses, tournée vers la mer, ensoleillée (une bizarrerie météorologique qui la distingue du reste de la Province).

Le peuple de Talban

Caractère de la population

Mots-clés : Hétéroclite selon les régions. Au nord, joyeux et agréable. Au sud, rejet du pouvoir, peur, très pieux, austères, froids. Tertres et Côte, autarcie des communautés, survie difficile.

Mode de vie

Mots-clés : Au nord, proche Ystaad, couleur vive, soupes nutritives, taille de la pierre. Au sud, grande séparation entre la ville influencée par la mode extravagante de la cour et les campagnes sobres et pré-

voyantes. Poissons et légumes, interdiction de manger de la viande, artisanat de chapeaux et artistes de grande renommée.

Côte sauvage : climat très âpre, vie rude, élevage indispensable.

Politique

Gouvernance

La gouvernance est assurée par un triumvirat composé d'un prévôt puissant, d'un dirigeant nommé par Khalidan et issu de la noblesse locale (la duchesse), et de trois représentants des barons. Un véritable casse-tête politique. Les trois strates du pouvoir doivent cohabiter une fois l'an autour d'une table ronde pour valider les orientations politico-économiques. Lors de cette assemblée, le prévôt, la duchesse et les barons sont tous présents, mais en réalité, les décisions du prévôt sont toujours entérinées par la duchesse, et les barons tiennent un rôle résolument consultatif. Les barons sont de plus aisément corruptibles, et le prévôt sait comment les séduire.

Vald, peintre maudit

Elfe des sylves, sans âge. Dénué de charisme, il est d'une banalité physique inconcevable pour un elfe, doublée d'une personnalité effacée, et il évite le plus possible les rencontres. Ses vêtements sans forme cachent un corps marqué de « *brûlures* ». Vald réalise des peintures de scène de vie d'un réalisme saisissant. Les visages semblent animés, vivants, les corps palpitent. Et pour cause, ses peintures sont vivantes et renferment l'âme de défunts… Heureusement, jusqu'à présent, ses peintures restent dans un cercle restreint de collectionneurs macabres.

Idée de scénario

Mais qui sait ce qu'il arriverait si un prêtre du Noir-Sceau découvrait son travail ? Ou si des PJ tombaient en la possession d'une œuvre dans laquelle un proche est prisonnier ?



Les barons

Historiquement, le Talban se compose des Grandes baronnies, un regroupement d'une centaine de fiefs à pouvoir législatif égal, mais à puissance militaire disparate. Le pouvoir réel était donc le résultat d'une guerre d'intimidation et de luttes incessantes entre les barons. Lorsqu'éclata la Peste magique, les ententes se désagrégèrent et il ne resta plus que les discordes et le renfermement. De cette époque, les barons actuels gardent un souvenir tenace, sans même l'avoir vécue. Beaucoup d'entre eux ont d'ailleurs accédé à la noblesse par la suite, rarement par héritage direct, mais par le truchement de mariages, de rançons et d'assassinats. Paradoxalement, la plupart sont extrêmement pieux et pénitents et, lorsque le Noir-Sceau a imposé la gouvernance à trois, personne ne s'y est opposé officiellement.

Les trois représentants sont nommés « *comtes* » à titre honorifique pour la durée de leur mandat, qui dure rarement plus de deux années (soit ils sont assassinés, soit ils ne sont pas réélus). Un comte est élu pour le sud (toujours allié à la duchesse et raillé par ses pairs), un pour le nord (à la solde de Talbeth-Hav), et un pour les Tertres. Ce dernier est souvent le seul assez intéressé par les rites de cour pour se déplacer.

Parmi les barons, une frange dissidente reste active et œuvre dans l'ombre pour que le Noir-Sceau quitte définitivement les terres du Talban. Le Noir-Sceau se doute de quelque chose, mais infiltrer ce groupuscule n'est pas une mince affaire.

Idée de scénario : L'absent

Le baron élu des Tertres ne s'est pas rendu à la table ronde et, sans lui, une loi majeure ne peut être votée… Est-il malade ? Ou pire ? Il faut aller chercher le baron et le ramener avant la fin de la semaine.

Le prévôt : Argante Desmonte, Traqueur du Noir-Sceau

Humain, la soixantaine. Yeux verts sur un teint mat. Des cheveux qui ne décolorent pas avec l'âge, coupe au bol et tonsure. Sa foi maintient son corps vif et, sans être musclé, il est d'une tonicité certaine. Vêtu de noir comme le veut la tradition, il porte un pagne frappé aux armoiries d'Alarian, orné du symbole du Noir-Sceau par-dessus une brigandine sombre. Sa foi le dévore aussi et l'aveugle. Elle se transforme parfois en haine du mal, des sorciers, de la peste et de la magie.

En plus de sa charge judiciaire et administrative, il représente aussi l'autorité religieuse et militaire. Face aux hérésies, et pour éviter les conflits larvés avec les barons, Khalidan a eu l'excellente idée de nommer un grand prêtre du Noir-Sceau comme Traqueur, titre créé

La dissidence

Sur la centaine de baronnies, huit ont embrassé la Cause. La plus virulente est la baronnie de Morl, à proximité de la capitale. Les motivations du baron sont personnelles, puisqu'il fut dépouillé d'une partie de ses terres par la duchesse d'Ynha lors de sa nomination. Les autres barons sont motivés par des causes religieuses et sont des adorateurs de cultes anciens et interdits. Ils œuvrent ainsi pour rejeter le Noir-Sceau hors du Talban, alors même qu'ils l'aident parfois à faire chuter certains sorciers, notamment quand ils sont sur leurs terres. Qui suspecterait des alliés ?

par Alarien lors des traques d'hérétiques. Desmonte est un fin politique et un fanatique dans l'âme. Il se sert donc à la fois de son pouvoir pour diriger le pays, et de ses fonctions religieuses pour manipuler les barons. Car même s'ils sont acquis au Noir-Sceau, c'est tout l'inverse envers la couronne royale.

La duchesse d'Ynha : Larciane d'Erkelin

Humaine, 45 ans. Une coiffure sophistiquée, des vêtements baroques, dans les tons sombres rehaussés de fils et d'éléments décoratifs colorés. Des pommettes hautes et saillantes, des grands yeux bleus élargis par un maquillage noir. Une bouche d'une finesse extrême, un sourire particulièrement carnassier.

« *La Haute Dame* », comme elle se fait appeler à sa cour. Officiellement plus haute dignitaire, elle semble à la botte du prévôt et de Talbeth-Hav et, de fait, en farouche opposition avec nombre de ses barons vassaux. En façade, c'est un intérêt personnel doublé d'une mégalomanie et d'une peur viscérale du Noir-Sceau et de ce qu'il véhicule qui lui font accepter les décisions du prévôt. Ce qui semble importer à la Haute Dame, c'est d'être adulée et de se remplir les poches, d'inspirer le respect. Officieusement, elle a abandonné ses décisions politiques au prévôt mais elle se donne officiellement le rôle de seule décideuse de l'avenir du Talban. Pour Desmonte, qu'importent les apparences, tant qu'il décide de tout.

Desmonte ignore que Larciane a des motivations plus profondes et un compte à régler avec le pouvoir central et le Noir-Sceau. À huit ans, elle a vu son père mourir pour la cause du Noir-Sceau et pour Alarian, alors qu'elle lui hurlait de se sauver, d'abandonner un combat perdu. Une haine envers ces deux entités est née ce jour-là. Elle s'est renforcée avec l'âge et Larciane s'est intéressée à d'autres voies religieuses, interdites. Elle a récemment découvert un rituel pour faire de son corps le réceptacle de l'avatar d'une déesse impie et elle cherche activement les composantes… Elle sait se montrer patiente en attendant.

Justice et taxes

En Talban, la justice a deux visages, celle du droit commun et celle de l'hérésie.

Droit commun

Chaque baronnie se doit de faire respecter la justice. Dans la pratique, chaque baron a sa propre conception des lois et des châtiments. Cela est d'autant plus vrai dans les Tertres ou sur la côte, où la justice est rendue par les bourgmestres locaux, et il serait vain d'en appeler au baron. D'ailleurs, devant le peu de moyens des nobliaux des Tertres, le prévôt « *oublie* » d'envoyer des hommes récolter les taxes, y gagnant plus à ne pas payer d'hommes et de matériel plutôt qu'à essayer de récolter quelques pièces d'or et beaucoup de morts.

Dans le sud, les barons paient des milices, avec l'aide des guildes marchandes qui commercent activement avec Ynha et Yomhalin, pour maintenir l'ordre. Ces milices ne se soucient pas toujours d'amener le contrevenant jusqu'à la cour de justice… « *Soyez expéditifs* » ont dit les barons !

Ce sont également des milices, cette fois aux ordres du Noir-Sceau, qui collectent les impôts dans tout le sud. Elles sont particulièrement zélées et en profitent aussi pour s'assurer du bon respect des dogmes du Noir-Sceau.

Dans les villes, et d'autant plus à Ynha et Yomhalin, la justice est stricte et appliquée avec rigueur. Les peines sont exemplaires. Ainsi, un voleur aura les deux mains tranchées et devra travailler le restant de ses jours pour rembourser sa dette (en transportant des charges lourdes sur son dos par exemple).

Idée de scénario : Les ripoux

Alors qu'ils voyagent dans les baronnies du sud, les PJ sont arrêtés par une milice sans raison apparente. Ils sont accusés d'avoir enfreint certaines lois, mais il est impossible de comprendre lesquelles, tant les explications sont fumeuses. La discussion dégénère. Elle se solde par un massacre ou par une fuite. Que va-t-il arriver ensuite ?

La Noire

Cette patrouille du Noir-Sceau est responsable des zones les plus dangereuses des Tertres. Elle est de plus en charge de surveiller la nécropole. Elle est composée d'une quinzaine de membres, triés sur le volet parmi l'élite du clergé du Noir-Sceau. Les patrouilleurs engagent régulièrement des renforts (les PJ ?) lorsqu'ils s'enfoncent dans des zones plus isolées ou s'ils ont localisé un foyer hérétique.

Hérésie

Une garde du Noir-Sceau, une centaine d'hommes, formée de paladins, de clercs et de quelques magiciens, a accompagné le prévôt à son arrivée. Car le mal est encore présent, et il est hors de question de le laisser reprendre des couleurs.

Une règle est commune à tout le Talban, il est interdit de voyager de nuit. Tout contrevenant est au mieux arrêté, au pire abattu à vue. « *Seuls les morts-vivants marchent la nuit.* » Des patrouilles tournent en permanence, traquant les marques infernales et la magie sombre. Un contrôle sévère attend tout voyageur qui entreprendrait de traverser le Talban sans une bonne raison (selon l'appréciation du garde). Les clercs et paladins ont toute autorité pour arrêter et exercer les châtiments adéquats. Le Noir-Sceau redoute l'intrusion de nécromanciens, et divers dispositifs existent, permettant de déterminer l'alignement d'un mage, sous la forme d'ordalies. Malheureusement, le mal est parfois plus fort qu'eux, et nombreux sont les membres de la garde à n'être jamais revenus de leurs patrouilles.

Commerce et économie

Agriculture. En Talban, les ressources agricoles permettent tout juste de nourrir les hommes, et la province n'est pas assez riche pour importer massivement des denrées depuis le Yelin. Les récoltes sont pourtant importantes et nombre de voix s'élèvent pour accuser les guildes marchandes de détourner une partie des récoltes. Les villages engagent parfois des étrangers (vos PJ ?) pour en savoir plus ou pour retrouver des récoltes « *perdues* ».

À l'est, les coteaux aux abords des Tertres se drapent de vignes appartenant à des familles Yélinites. Cette zone fertile a séduit les vignerons de l'autre côté de la frontière, qui ont discrètement étendu leur culture. Évidemment, Ynha est au courant de cette intrusion, mais les pots de vins réguliers ont acheté le silence de la duchesse et des barons.

Élevage et chasse. L'élevage commence à se développer dans les baronnies qui n'ont pas interdit la viande, notamment le long de la côte sud. Il reste strictement interdit dans les baronnies aux frontières des Tertres. Le gibier abonde, et les paysans sont souvent obligés de faire des battues et des abattages pour endiguer la prolifération de certaines espèces.

Pêche. Le Golfe des Tombeaux et la Côte sauvage sont riches en poissons, et le sud du Talban en est friand. Là encore, la production ne permet pas des exportations importantes, mais la qualité de certaines espèces endémiques du large d'Ynha offre à la ville une rente substantielle. Une guilde de marchands, la Guilde du Golfe, s'est spécialisée dans ces espèces.

Bois. Depuis quelques années, une guilde de forestiers venue du Yelin a jeté son dévolu sur la forêt au pied des Tertres pour exploiter du bois de charpente. Apparemment moins corrompues par le mal que celles sur les reliefs, les essences sont de bonne qualité et peuvent être descendues le long du Nha jusqu'à la capitale. Cependant, les quelques comptoirs forestiers subissent autant d'avaries inexplicables que d'attaques meurtrières, et plusieurs ont perdu leurs bûcherons sans la moindre trace.

Mines et carrières. Les mines et les carrières sont nombreuses en Talban. À une époque, elles ont fait la gloire de la province, mais la majorité sont maintenant abandonnées. Le nord conserve quelques carrières exploitées ponctuellement pour la construction d'habitations, les pierres étant tout de même systématiquement bénites une fois extraites. Plus aucune mine n'est exploitée, car le fer est réputé corrompu et aucun commerçant ne se risque à l'acheter. Les mines sont envahies de créatures monstrueuses, de gobelinoïdes agressifs ou de communautés humanoïdes corrompues…

Commerce. Les relations commerciales avec les provinces voisines sont rares. Peu de denrées sont exportées depuis le Talban, dont les ressources financières sont également trop limitées pour des importations notables.

Idée de scénario : La battue de l'horreur

Le village manque d'hommes et les PJ sont enrôlés pour une battue. Mais certains animaux infectés attaquent des villageois et les contaminent. La réaction en chaîne est terrible et, en quelques heures, la battue se transforme en carnage et le village est à feu et à sang.



Aucun voyage n'est sûr ici...

Le nord échange avec Talbeth-Hav, vendant une maigre partie de sa production agricole et quelques pierres. Dans le sud, les guildes yélinites se sont installées en Talban et exploitent les ressources. Cette ingérence commerciale crée des conflits avec les populations locales, d'autant plus qu'elle est organisée par les barons, qui en tirent une manne financière substantielle. La guilde yélinite des bateliers de l'Ikal est aussi une des plus puissantes guildes en Talban. Récemment, sous l'impulsion des Longs-épis, une guilde de céréaliers de Yomhalin, la duchesse a instauré des péages fluviaux sur les denrées yélinites. Bien entendu, tout le monde n'accepte pas de payer, et les postes de péage sont régulièrement la cible d'attaques de « *brigands* ».

Déplacements et voyages

La seule route entretenue desservant l'intérieur de la Province est *la Voie des Morts* reliant Yomhalin à Ynha. Elle est sous la protection du Noir-Sceau. La route se poursuit par une voie pavée qui rejoint Talbeth-Hav, mais elle n'est plus entretenue depuis des décennies. Les passages y sont rares.

Idée de scénario

De la main d'œuvre mercenaire est engagée en permanence pour aider à la construction et protéger les travailleurs, ou bien pour prospecter sur les passages à emprunter et nettoyer des zones.

En effet, la Conquérante, qui longe la frontière, est sécurisée (et fructueuse), et les commerçants ne voient aucun intérêt à se risquer dans la traversée du Talban. La végétation a donc repris ses droits, et certaines portions disparaissent littéralement dans des sous-bois. Plusieurs bandes de brigands la parcourent. Par contre, cette voie continue à être utilisée localement pour relier les villages de pêcheurs le long de la Côte sauvage.

La Conquérante longe pour l'instant le Talban mais, à quelques lieux de Talbeth-Hav, la route se divise et oblique vers le sud pour s'enfoncer vers les Tertres sur une centaine de kilomètres, jusqu'à la Nécropole de Thahad-Kohök. Cette voie processionnelle est farouchement surveillée par le Noir-Sceau et le Lindo car la Nécropole est le lieu de cérémonies religieuses majeures au cours de l'année. Au-delà de la Nécropole, la traversée par les Tertres est en construction. Ce chantier pharaonique subit attaques et avaries en continu.

Sinon, le Talban est essentiellement desservi par des chemins de terre, assez étroits, et des sentiers pédestres. Dans les Tertres, il n'y a que peu de chemins charretiers, et se rendre d'un village à un autre est souvent une aventure à part entière. Les communautés vivent donc quasiment en autarcie.

Religion

Lindo et Noir-Sceau

Le passé du Talban a donné une approche particulière de la spiritualité, en particulier envers le Noir-Sceau.

Le Lindo est la « *religion* » principale dans le nord. Les récoltes sont bonnes et le Lindo est honoré tous les jours. De grandes cérémonies et des bénédictions sont organisées aux différentes étapes de la vie agricole,

Les « *cannibales* »

Une famille composée d'une vingtaine de demi-elfes occupe un village troglodyte abandonné à quelques lieux au sud de Thahad-Kohök. La première génération a été contaminée par des viandes corrompues, et ils ont ensuite pris goût à la chair d'humanoïdes morts, ingérée juste avant que ces derniers ne se relèvent. Aujourd'hui, leur corps sont déformés, disgracieux, leur peau bubonique et leurs yeux bilieux, et il est difficile d'imaginer qu'ils puissent avoir des ancêtres elfes. Pour attirer des victimes et les capturer, ils enlèvent souvent un enfant d'une communauté proche.

telles que les moissons ou les semences. Il est particulièrement révéré par les paysans. Chaque foyer possède un petit autel, souvent à l'extérieur de la maison, pour l'honorer face au soleil levant. Chacune lever de soleil rappelle aux habitants la dette immense qu'ils ont envers le Soleil Invaincu, qui triomphe chaque jour de la Nuit.

Sur cette province « *d'impiété et de déraison* », le Noir-Sceau est présent et vénéré avec force. Enfin, pas par tous. Dans le nord, il est vu comme le pendant nécessaire du Lindo, mais est moins glorifié. Dans le sud, où les prêtres du Noir-Sceau sont très actifs, il s'est imposé comme le courant religieux prépondérant, bénéficiant d'une ferveur hors norme, ce qui suscite un rejet viscéral de plusieurs barons. Ici, chaque habitation possède son autel au Noir-Sceau. Gare à ceux qui ne l'honorent pas, les clercs veillent !

Dans les Tertres, le Noir-Sceau est considéré comme un agent salvateur, délivrant les communautés des morts-vivants et des monstruosités. Une puissante forteresse, Dévotion, s'est élevée au plus profond des terres, ainsi que de nombreuses places fortes. Les habitants des Tertres sont certainement les plus pieux des Talbanais. Néanmoins, certaines communautés corrompues honnissent le Noir-Sceau, et les paladins du Noir-Sceau traquent sans relâche ces lieux de perdition. La présence militaire et dogmatique du Noir-Sceau est très prégnante. Les clercs exorcistes Talbanais sont réputés à travers tout le Royaume pour leur grande piété, leur efficacité et leur sang-froid face aux morts-vivants.

Panthéon

Hormis ces deux courants, les Talbanais rendent un culte à d'autres divinités.

Les habitants des plaines du sud-est ont adopté partiellement les cultes du Yelin, notamment **Balamer**, le dieu à tête de cheval. Dans le reste du pays, de nombreuses religions mineures existent, souvent en rapport avec les éléments et la nature. Le **Grand Veneur** est très apprécié dans les Tertres et sur la Côte Sauvage, de même que le **Vagabond**, que les Talbanais pensent originaire de leur province, et le **Sombre Veilleur**, surtout dans les Tertres.

Au fond des Tertres, dans les communautés hérétiques, d'autres divinités ou créatures légendaires sont vénérées. C'est le cas du **Grand Zébu Lunaire** (voir encadré page suivante) ou du légendaire dragon Fafnir dont la tanière serait en Talban. Les sectes sont innombrables, pour beaucoup adorant des démons ou des diables. Certaines sectes sont même des dérivées du

Les paladins du Noir-Sceau

Lors des guerres hérétiques, le paladinat du Noir-Sceau a pris beaucoup d'importance et s'est dressé comme le seul rempart face aux hordes d'hérétiques et de morts-vivants. Le Lindo, plus pacifiste, a été moins actif. La puissance des hérésies s'est atténuée, et celle du Noir-Sceau également mais il reste quelques paladins en faction. Ces combattants, en voie de disparition en raison du danger de leur tâche, se sont petits à petits endurcis, dans le cœur et dans l'âme. Seuls les plus extrémistes survivent. Les plus excessifs considèrent même que le Noir-Sceau est devenu un courant faible et gangrené et qu'il faut le reprendre en main, lui et ses habitants. Leur foi est si forte que leurs pouvoirs sont remarquables.

Étrangement, personne ne désavoue ces paladins immodérés, d'autant plus dans les Tertres où ils se révèlent indispensables. Ils sont en cela en conflit avec la Noire, qu'ils estiment faible et trop conciliante avec l'hérésie (la Noire étant pourtant elle-même considérée comme une branche dure du Noir-Sceau !).

Trahalas de Krolt, humain Talbanais de 55 ans, est un paladin du Noir-Sceau et commande la forteresse Dévotion. Roux aux yeux verts et au teint bizarrement mat, il porte une armure de plaques magique, couverte d'un pagne aux couleurs du Noir-Sceau. Sa chevalière prouve qu'il était baron, mais il a abandonné ses terres à son frère cadet. Trahalas est un des plus extrêmes, et un des plus puissants des paladins. Il n'a pas hésité à passer au fer son cousin qu'il soupçonnait d'avoir hébergé un voyageur suspecté de sorcellerie.

Le culte du Grand Zébu Lunaire

Le Grand Zébu Lunaire est au départ un animal légendaire, considéré comme sacré par les anciens du Talban. À la nuit tombée, cet animal se nourrissait de la chair des hommes qui n'avaient pas respecté la nature. Au fil des siècles, il est devenu le symbole de la lutte contre l'urbanisation, prônant un retour à la nature. Ses adorateurs estiment aujourd'hui que tous les êtres qui refusent de vivre dans la nature doivent mourir. Les *« hérétiques »* doivent être sauvés – entendez enlevés – des villages dès leur plus jeune âge, et se convertir ou mourir. Ils se sont ainsi spécialisés dans la perversion des enfants, qui deviennent les instruments de rituels cannibales pour nourrir le pouvoir du Grand Zébu.

Noir-Sceau ou du Lindo, comme le **culte de la Marque Noire**, qui considère que l'expiation doit passer par la douleur physique et la mutilation. À l'inverse, le **culte du Soleil vainqueur** estime que l'expiation n'est plus d'actualité, que les Talbanais ont depuis longtemps racheté leur pêché et que le Noir-Sceau est la véritable hérésie.

Pratique quotidienne

Les Talbanais sont pieux et pratiquants. Ils honorent le Lindo et le Noir-Sceau quotidiennement. Il est donc inconcevable de ne pas prier avant chaque repas, au lever et au coucher du soleil et, de manière générale, lors de chaque moment important. Les Talbanais tiennent également à honorer leurs morts. Chaque foyer dispose d'un petit autel pour prier les Ancêtres, afin qu'ils viennent en aide aux vivants.

Les solstices d'été sont attendus et fêtés avec ferveur. De grandes processions ont lieu, des chants merveilleux sont entonnés et des guirlandes de fleur des champs sont importées du Yelin par les clercs. Naturellement, ce sont aussi des moments de réjouissance plus prosaïques, avec banquets et libations. À ces occasions, des groupes de clercs du Lindo viennent dans chaque village pour rassurer. Ils sont d'ailleurs toujours sur le pied de guerre, armés de pied en cap. Dans les Tertres, ces processions sont rares et se cantonnent à quelques communautés. Ce sont les prêtres du Noir-Sceau qui assurent normalement la tranquillité des fêtes.

Lieux de culte

D'innombrables lieux de culte jalonnent les terres du Talban. La majorité sont des chapelles laissées sans entretien particulier où les habitants viennent prier à leur convenance.

À Ynha, le **Temple des cœurs** accueille les pratiquants de (presque) toutes les divinités. Il comprend une vingtaine de tours organisées selon les positions des capitales et des grandes villes de chaque province d'Alarian. Chaque tour est dédiée à une divinité ou à un groupe de divinités dogmatiquement proches. La plus haute tour est celle dite du Gramlin, où l'on trouve même des divinités non-humaines associées à la nature. Au centre du dispositif architectural se dresse le palais de l'Invaincu, un énorme bâtiment en forme de soleil, où le Lindo est révéré. Le Noir-Sceau possède aussi une tour qui lui est dédiée, mais les adorateurs préfèrent se rendre à **Pénitence** (voir plus bas).

Les forteresses du Lindo. Deux forteresses appartiennent au Paladinat du Lindo. Yolm est la plus importante. Elle est construite au nord de Thahad-Kohök et accueille à plein temps des membres des deux cultes, Lindo et Noir-Sceau. Des messes conjointes ont lieu chaque semaine et les maîtres de Yolm prêchent l'entraide et la fraternité. Les prêtres du Noir-Sceau qui résident à Yolm sont plus ouverts d'esprit que la plupart de leurs homologues. Ils sont ouvertement modérés. Yolm, enfin, est un lieu neutre, particulièrement prisé pour les rencontres diplomatiques.

Les forteresses du Noir-Sceau. Les dix forteresses du Noir-Sceau sont des bâtiments imposants, souvent effrayants, sombres et austères. **Pénitence**, la plus grande, se trouve à Ynha. Bâtie sur un promontoire rocheux qui surplombe la ville, sa pierre volcanique noire la rend terriblement impressionnante. C'est là que réside le prévôt Desmonte et les quartiers de la Noire. Une autre forteresse, moins colossale, se trouve à Yomhalin, et deux autres dans les plaines entre les deux villes. Quatre sont construites dans les Tertres, dont une, **Piété**, au sud de Thahad-Kohök. Cette dernière est chargée de protéger la Nécropole d'éventuelles incursions d'hérétiques, de morts-vivants ou de monstruosités. Les deux dernières sont sur la côte sauvage, l'une faisant face à l'île de Roc, **Repentir**.

Périls et Mystères

Lieux insolites

L'île de Roc

Île rocailleuse dénuée de végétation, elle mesure 35 km de long environ. Seule place forte sous obédience



Les bandits de grand chemin.

L'attrait des tombes pour les aventuriers a attiré des rançonneurs qui attendent les groupes à la sortie des tombeaux pour les enlever avec leurs butins en échange d'une rançon (pour ceux qui sont là avec autorisation) ou bien pour les détrousser, ce qui se solde souvent par un combat à mort.



royale, la gouvernance du Talban ne s'applique pas ici. Son port fortifié abrite quelques navires de guerre, et ses garnisons s'exercent régulièrement sous la poigne de fer du seigneur commandant la forteresse. L'île est constamment sur le pied de guerre et a des préoccupations bien éloignées de celles des clercs. Entre les pirates en maraude, la proximité avec l'île maudite de Jost et les rumeurs de flotte de guerre Rhagarronaise en Astudipshir, les menaces concrètes ne manquent pas, et elles ne pourront pas être repoussées avec un peu d'eau bénite ! Deux petits villages de pêcheurs se sont formés, sous l'ombre protectrice des murailles du Port. Il faut une vraie bonne raison pour se rendre ici.

Golfe des tombeaux

À quelques kilomètres après Ynha, face à l'île de Yéhu, une étrange série de tombeaux de marbre noir se dresse face à la mer. Tous sont similaires : des grands blocs noirs en trois parties, chacune surmontée d'un symbole religieux : un croissant de lune, un soleil noir, une jarre. Aucune ouverture de visible, juste des symboles cunéiformes couvrant presque la totalité de chaque bloc. Les théologiens pensent qu'ils datent du Peuple de l'avant, mais la magie du Noir-Sceau est restée vaine pour les ouvrir.

La nécropole de Thahad-Kohök

En bordure des Tertres, l'antique nécropole de Thahad-Kohök se cache au fond d'une vallée profonde. En dehors des jours de cérémonies, le silence y est pesant. Un chemin de procession jonché d'offrandes diverses (objets des défunts, idoles de bois et de pierre, nourriture et fleurs), long et sinueux, court au pied de la falaise. Il est bordé de petits temples et de chapelles couvertes d'offrandes. Après maints détours, le chemin débouche dans un cirque entouré de falaises abruptes et l'entrée d'une caverne se dévoile. Des symboles religieux sont gravés tout autour, et un gigantesque brasero brûle au centre du cirque. Des prêtres du Noir-Sceau sont en charge de le maintenir allumé.

La nécropole fut durant des siècles la dernière demeure du peuple Alarien. Là étaient unis à jamais les Rois et les mendiants du pays. Enfouis au plus profond des entrailles de la terre, au fond de catacombes sans fin, on prétend que les trésors des premiers rois y dorment encore. Alarien 1er, le Grand Roi, y fut d'ailleurs enterré avec tous ses trésors, et en particulier son sceptre d'or auquel on confère d'immenses propriétés magiques. Les sages du Royaume pensent que si Khalidan parvenait à retrouver ce sceptre, il serait en mesure d'égaler la gloire de son ancêtre. Mais les catacombes sont sous la protection du Noir-Sceau et il est hors de question que quiconque dérange les morts.

Le pèlerinage à la Tombe

De nombreuses cérémonies se déroulent à la Nécropole tout au long de l'année. Lors de ces cérémonies, des clercs et des paladins du Noir-Sceau et du Lindo occupent les lieux, et la route depuis Talbeth-Hav est sécurisée. La cérémonie la plus importante est le pèlerinage au solstice d'hiver. Les reliques d'Alarien sont sorties lors de cette cérémonie et déposées dans la grande salle liturgique à l'entrée de la nécropole.

Les tertres

Pendant des millénaires, ils furent le lieu où les rois, les seigneurs et les religieux étaient enterrés. Des centaines de tombes sont dispersées, parfois à la vue de tous, parfois bien dissimulées. Certaines ont été ouvertes, mais des centaines sont encore scellées, suscitant les convoitises de nombreux pillards de tous poils. Exceptionnellement le Noir-Sceau délivre des autorisations pour de nobles quêtes. Des morts-vivants errent partout, ainsi que des monstruosités mortelles et des paladins du Noir-Sceau prêts à pendre le premier voyageur croisé.

Les créatures

Chaque recoin, chaque sous-bois, chaque vallée, chaque colline est susceptible d'abriter des monstruosi-

tés, toutes pires les unes que les autres. Des ankhegs dans les champs, des basiliks ou des behirs au fond des forêts, des araignées géantes dans les sous-bois. Des chimères et des gargouilles hantent les ruines anciennes. Dans les collines, ce sont des worgs qui chassent en meutes, parfois des ogres qui rôdent, voire des géants des collines. Bien évidemment, les vallées du Talban sont toutes réputées pour abriter des morts-vivants. Certaines ont été condamnées par des éboulements pour empêcher les morts de sortir, en attendant que des prêtres du Noir-Sceau viennent éradiquer le mal.

Le Talban est aussi un refuge de créatures légendaires. Les rumeurs disent que Fafnir a ses quartiers ici, la Tarasque aussi. Des licornes auraient été aperçues dans la forêt des Tertres. Mais nul n'a jamais parlé directement à un témoin de ces rencontres…

Le Smitin

Présentation générale

L'archipel du Smitin étale ses îles arides depuis la péninsule du Griffon en Rhagarron, jusqu'à Jost la maudite, dernier point de terre avant la vaste mer Océane. La majorité d'entre elles, trop nombreuses pour être répertoriées, ne sont guère plus que des bouts de rochers pouvant à peine accueillir une simple cabane. D'autres, pas moins austères, sont habitées depuis la nuit des temps par des familles de pêcheurs, fiers malgré leur pauvreté. Peuplées très tôt, les plus larges hébergent de petites villes, puissamment fortifiées pour la plupart. Une importante flotte de guerre est établie sur Bloscon, la capitale, une dissuasion indispensable face aux pillards du Rhagarron et qui sert de réserve de secours pour les armées d'Alarian.

Histoire

L'Avant

L'histoire du Smitin se perd dans les tréfonds de sa terre infertile, loin des troubles des futures provinces d'Alarien. Au temps du Peuple de l'avant, le Smitin n'est qu'un conglomérat d'îles-états, rassemblant des peuples venus, dit-on, d'au-delà des mers. Les mauvaises langues leur prêtent même une ascendance extra-planaire car « *quel homme sensé pourrait s'installer là !* » Un semblant de cohésion est maintenu sous l'égide du Grand Capitaine, désigné lors de la Centuerie (voir l'encadré la centurie, p.313).

D'où viennent-ils ?

Peuple explorateur, les Smites auraient échoué ici bien avant que le Rhagarron ne devienne un royaume, et certains vestiges attestent d'une architecture plurimillénaire. Des armes, des broches, torques, anneaux de cette époque, retrouvés dans des ruines antiques, ont été forgées dans un métal inconnu, d'une résistance hors du commun. Origine extraplanaire ? Des mages pensent que des indices se dissimulent sous Jost, un lourd secret qui pourrait compromettre la nature même du royaume.

D'autres érudits, plus terre-à-terre, imaginent que les Smites viennent d'au-delà des îles Pourpres, d'un autre continent qui pourrait faire la richesse des marchands qui tenteraient cette traversée. Plusieurs murs dans des ruines insulaires présenteraient des cartes antiques, que personne n'arrive à déchiffrer. Mènent-elles vers un Eldorado ou vers des horreurs que les Smites ont fuies ?

Idée de scénario : Les explorateurs

Personne n'a vu les fresques originales représentant ces fameuses cartes, seules des reproductions sur parchemin existent. Sont-elles exactes ? Un marchand est prêt à financer une exploration sur place, au sein d'îles peu accueillantes…

Étrangement, le Peuple de l'avant esclavagiste semble se désintéresser de ces îles, alors que son joug écrase les territoires du Norven au Rhagarron. Pendant des générations, l'archipel se transforme en terre d'asile, acceptant tous les peuples, notamment des réfugiés.

Cette vague d'immigration dans une époque troublée ne se fait pas sans heurt. De nombreux massacres sont déplorés : parfois perpétrés par les réfugiés s'appropriant une île à l'écart, mais bien souvent par les Smites qui, voulant s'éviter les foudres du Peuple de l'avant, décident de dégrossir les rangs des fuyards (ou de renvoyer des bateaux de réfugiés sur le continent). L'esclavage est monnaie courante. L'île de Jost est d'ailleurs réputée pour son immense marché aux esclaves où plus de mille transactions ont lieu chaque jour. Bien entendu, il est difficile de discerner la réalité du mythe bien utile à ceux qui veulent faire passer les Smites pour des barbares sans foi ni loi.



L'Âge étrange

Les légendes se taisent soudainement pendant des siècles. Même les races anciennes semblent amnésiques. Les historiens appellent cette époque l'Âge étrange. En l'absence de trace écrite (la tradition smite se transmet oralement), seules les ruines trouvées çà et là, ornées de fresques et de symboles inconnus, apportent quelques réponses… ou plutôt véhiculent d'innombrables légendes farfelues. Elles tournent néanmoins toujours autour de l'île de Jost. Certaines parlent de races pires que le Peuple d'avant qui y seraient apparues, d'autres de lumières fabuleuses qui auraient changé le monde, ou encore de cataclysmes dantesques. Une légende prétend même que chaque île serait un monstre pétrifié depuis la fin de cette époque. En définitive, personne ne sait rien et le Smitin revient dans les contes peu avant les conquêtes d'Alarien. Jost, capitale jusqu'alors, a été abandonnée et Bloscon est devenue la capitale officielle du Smitin.

À cette époque, le Rhagarron a des velléités sur le Smitin. Les îles les plus au sud sont la cible d'attaques régulières. Il est difficile de déterminer si ces attaques sont des offensives ou de simples représailles, car le Smitin mène des raids tout aussi réguliers sur les villages côtiers du Rhagarron. Parfois, ces raids remontent même vers Alarian, et de nombreux villages du Gramlin et du Yelin gardent des Smites une image de pillards sanguinaires. En réalité, la pauvreté de leurs îles oblige les insulaires à une longue tradition de contrebande, de flibuste et d'actes de naufrageurs… Ils pillent les côtes et les navires qui croisent au large de leurs îles par pure nécessité. Des rumeurs prétendent qu'Alarien lui-même a passé une partie de son enfance sur l'île de Karoba, où il a découvert la flibuste, le pouvoir et les femmes.

La conquête d'Alarien

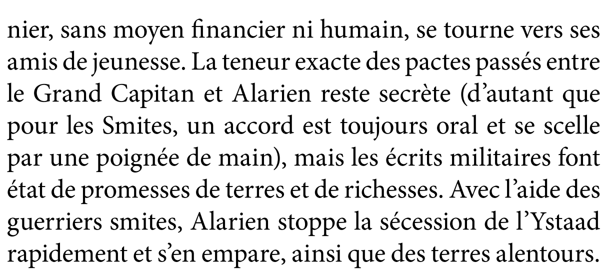
Lorsque le roi du Rhagarron demande à Alarien de mater la rébellion dissidente qui gronde en Ystaad, ce der-

La flotte de surveillance

Elle est encore présente de nos jours dans l'arsenal de Bloscon, même si le nombre de navires est moins important et que beaucoup sont vétustes. Une partie de la flotte sort parfois, mais aucune manœuvre d'ampleur n'a été menée depuis des décennies. Avec la menace croissante du Rhagarron dernièrement, de nombreuses voix demandent un renforcement de la flotte. L'aide financière de la couronne est requise. D'autant qu'un espion vient d'être découvert au sein de la capitainerie.

Île de Jost

Depuis l'Âge étrange, l'île de Jost est un sujet tabou pour les Smites. Les étrangers abordant le sujet sont regardés avec une suspicion qui pousse à changer de conversation aussitôt. En plus d'avoir été l'ancienne capitale, l'île de Jost fut autrefois un lieu de culte. Ses temples ne sont désormais visités que par la végétation étrange, les créatures aberrantes et les morts-vivants qui y vivent (un véritable bestiaire !). Des sages prétendent qu'une épidémie d'un mal inconnu a décimé la quasi-totalité des habitants, sans en comprendre l'origine ni la raison, donnant du même coup à cet endroit une réputation suffisante pour décourager les visiteurs. Moult récits font d'ailleurs état de monstruosités aperçues sur Jost depuis les navires croisant au large. Plusieurs flottes ont été mandatées pour s'y rendre, aucune n'en est revenue pour l'instant, et aucune trace des bateaux n'a été retrouvée.



nier, sans moyen financier ni humain, se tourne vers ses amis de jeunesse. La teneur exacte des pactes passés entre le Grand Capitan et Alarien reste secrète (d'autant que pour les Smites, un accord est toujours oral et se scelle par une poignée de main), mais les écrits militaires font état de promesses de terres et de richesses. Avec l'aide des guerriers smites, Alarien stoppe la sécession de l'Ystaad rapidement et s'en empare, ainsi que des terres alentours.

Bien que quelques commandants smites restent en Ystaad, formant une partie de la noblesse naissante, la majorité des guerriers rentrent couverts de richesse et avec la promesse d'Alarien que le Smitin sera une province prospère de son futur territoire. L'assurance d'un approvisionnement régulier en vivres et en matériaux rassure les derniers sceptiques. Son plan de conquête déjà en tête, Alarien demande au Smitin d'assumer la sécurité des côtes et des mers, en particulier vis-à-vis du Rhagarron qu'il est en passe de trahir. Une flotte impressionnante s'installe à Bloscon.

L'après

Après la mort d'Alarien, les promesses du monarque sont vite oubliées par le pouvoir, et le Smitin est en partie délaissé. Les îles les plus au nord, à proximité de la côte du Yelin et aux alentours de Bloscon, continuent à recevoir des aides, vivres et matériaux, mais de manière plus erratique. Les îles du sud, trop lointaines pour que les vivres soient acheminées sans risque trop important, sont oubliées et doivent se débrouiller avec les moyens du bord. La flibuste reprend. Des îles se transforment en repaires de pirates et autres fuyards du continent. Les plus éloignées se tournent vers le monde sous-marin et ses peuples inconnus des continentaux. Au fil des années, un Smitin a deux visages apparaît, celui du nord, allié et nostalgique de l'époque alarienne, et celui vers l'océan, déçu par Alarian, rancunier à l'égard du royaume.

Géographie

Les îles du Smitin forment un archipel de centaines d'îles. Ce sont pour la plupart de petits îlots arides, où seuls quelques arbustes et herbes basses poussent. Cavernes sous-marines, criques, baies et calanques, essaiment les côtes. Peu de plages de sable, ce ne sont que des rochers à perte de vue sur les bords de mer. Le climat est chaud, avec un soleil très présent et des températures parfois suffocantes l'été. L'omniprésence du sel marin qui recouvre les terres les rendent impropres à la culture presque partout. Les sources d'eau sont rares et les rivières encore plus, mais quelques lacs se sont formés sur les îles les plus larges.

Les mers alentours sont tièdes, souvent calmes l'été, mais de violentes tempêtes peuvent éclater soudainement, en particulier l'hiver. Les plus terribles ont coulé des flottes entières. De plus, les mers smites abritent une population importante de monstres marins, même s'ils n'attaquent que très rarement les pêcheurs et les navires marchands. Il semblerait que les Smites soient *« protégés »*. Des pactes anciens auraient-ils été passés ?

Les îles du golfe du Smitin sont les plus agréables. Elles sont assez vastes, toujours entourées d'un nombre important d'îlots plus ou moins vierges et de récifs. Certaines abritent des cabanes de pêcheurs isolés ou des phares. La navigation est difficile et l'approvisionnement risqué. Bloscon (nom de l'île et de la capitale) a un climat tempéré, malgré les incursions maritimes fréquentes. Les pluies sont rares, mais suffisantes pour permettre à la végétation de pousser, bien aidée par les techniques de brise-vents importées depuis le Yelin. On trouve ainsi des champs cultivés autour des grandes villes ou à l'intérieur des terres autour de petits villages (rarement sur les côtes, où les habitants vivent exclusivement de la pêche). Ce sont essentiellement des cultures demandant peu d'eau et de la vigne (la production est faible, mais le vin exceptionnel).

En se rapprochant du golfe des Tombeaux et de l'île de Jost, la végétation disparaît progressivement et les îles se couvrent d'une terre noire volcanique, étonnamment stérile. Les habitations se font rares égale-

Port de pêche sur une île du Smitin

ment. Il n'y a que peu d'échanges avec les îles les plus proches de Jost. Ceux qui y sont allés parlent de climat changeant, de végétation étrange, sans arriver vraiment à mettre des mots sur ce qu'ils ont vu, comme si la confusion des lieux contaminait leur esprit. Le climat est souvent orageux, avec une bruine presque continue.

Quand on s'éloigne vers le large, au sud de Bloscon, l'aridité des îles s'aggrave. L'essentiel de la nourriture provient de la mer. Les côtes sont déchirées, les récifs plus nombreux à leurs abords. De fait, la navigation est rare et les îles se sont refermées sur elles-mêmes. Pourtant, à une époque, une partie d'entre elles accueillaient des mines prolifères, et on retrouve les vestiges de comptoirs miniers abandonnés et de mines écroulées. L'air du large apporte en continu des embruns et un vent marin frais en été, glacial l'hiver. Le peu de végétation est constitué d'une herbe rase et drue. Le seul arbre qui pousse est endémique, une sorte d'olivier sacré dont les fruits pressés servent lors de cérémonies dédiées à la mer. La majorité des îles sont occupées par des colonies d'oiseaux. Ces îles auraient dû être un repaire de pirates depuis longtemps, mais les liens étranges que les habitants tissent avec le monde sous-marin ont tenu éloigné les flibustiers. Enfin, pas tous, car on prétend que certains pirates croisent dans les eaux du sud Smitin et qu'ils ne sont pas si « *humains* »…



La crique de Késaras

Célèbre pirate disparu avec son navire, son équipage et son trésor, Késaras aurait été un Smite du temps du père d'Alarien. Les rumeurs disent qu'il a formé Alarien aux arts de la piraterie et que sa disparition a été organisée par le futur roi lui-même. Késaras aurait fini sa vie à la tête d'un riche fief en Rhü. Pourtant, nombre de cartes anciennes circulent, mentionnant une « *Crique de Késaras* » sur diverses îles du sud du Smitin, là où le pirate aurait laissé toutes ses richesses. La plupart sont évidemment fausses… ou incomplètes. À moins qu'il ne faille l'ensemble des cartes pour pouvoir déchiffrer la bonne route.

Idée de scénario : Trésor maudit

Une carte tombe entre les mains des PJ. Il faut se rendre dans la partie la moins accueillante du Smitin pour explorer les criques, car la carte manque cruellement de précision. Que vont-ils trouver ? Késaras côtoyait un nécromancien qui lui avait promis que son butin ne le quitterait jamais. Promesse ou malédiction ? Son âme serait-elle être enfermée dans chaque pièce du trésor ?

Le peuple de l'écume

Des elfes marins (parfois appelés aquatiques, bleus, ou *« d'écume »* comme en Smitin) se sont établis dans les îles flirtant avec la haute mer. Ils vivent dans des villages sous-marins, dont seules des tours de guet dépassent, ressemblant à s'y méprendre à des concrétions marines ou à des coraux géants. En relation avec les autres peuples de la mer, ainsi qu'avec certaines créatures moins amicales, ce peuple a une importance capitale dans la défense du Smitin. Sans eux, l'archipel serait depuis longtemps tombé entre les mains des Sahuagins, un puissant baron des diables des mers s'étant établi entre le Rhagarron et le Smitin. Pour l'instant, ces derniers n'attaquent que des navires et des villages du Rhagarron, tenus à l'écart par des tritons alliés aux elfes d'écume et Kassandra, un dauphin *« large comme une île »*, que les elfes vénèrent telle une divinité.

Villes et villages

En dehors des rares grandes villes, les communautés se composent de villages de pêcheurs ou de cabanes isolées, construits sur les côtes. Sur les petits îlots, le village recouvre presque entièrement la surface. Les demeures de ces villages sont pauvres, de pierres grossièrement taillées ou de bois de récupération comme les îles sont dénuées d'arbre depuis quelques dizaines d'années. Le mobilier à l'intérieur est sommaire, le minimum vital. Dans ces petits villages, les familles sont souvent nombreuses et s'entassent dans une ou deux pièces. Les villages ne comptent pour la plupart qu'une vingtaine de maisonnettes.

Bien que peu nombreux, les villages plus anciens ou ceux bâtis sur des îles stratégiques sont dotés de remparts de pierre. Par tradition, ces remparts sont conservés en excellent état, même si les luttes entre îles ne sont plus aussi sanglantes que jadis, grâce notamment aux Eaux-vives. Ces remparts ont une autre utilité, celle de se prémunir des créatures marines telles que les sahuagins. Les villages en périphérie de l'archipel, en particulier au sud, sont équipés de fortifications doublées de piques. Les villageois ont également créé des récifs artificiels autour de leurs îles pour que leurs bateaux soient seuls capables de naviguer sans risque. Ce n'est qu'à marée basse que quelques-uns de ces récifs apparaissent.

Beaucoup de villages sont également construits à flanc de falaise ou sur des hauteurs à proximité des côtes, les bateaux de pêche étant dans ce cas amarrés en contrebas. D'autres sont enfouis dans des cavernes donnant directement sur la mer. Il existe plusieurs îles entièrement troglodytes. Les rumeurs prétendent que plusieurs sont en réalité des repaires de pirates. Comme l'île de Morteaux, percée de dizaines de grottes où personne n'ose aller…

Les grandes villes se concentrent presque toutes dans la partie centrale de l'archipel, sur Bloscon et les larges îles l'entourant. Ces villes sont souvent très vieilles, datant de plusieurs centaines d'années et ceintes de remparts titanesques, aux tours puissantes surmontées de balistes démesurées. En d'autres temps, il y avait en effet plus à craindre des gigantesques monstres marins que des royaumes ennemis… L'intérieur des villes est très bien structuré, même lorsqu'elles sont construites dans des zones abruptes, comme la cité de Hobord et *« ses cinquante falaises »*. Les quartiers se délimitent clairement par profession (jamais par rang social), ainsi une

PNJ chapelière : Thaïs, talentueuse convoitée

Humaine de petite taille, rondelette, espiègle, on lui prête des origines gnomes, ce qui est fort rare. Des robes blanches en lin, brodées de fils rouges et verts. Un tablier en cuir par-dessus, regorgeant de poches pour y placer ficelles, ciseaux, dés à coudre et aiguilles. Un chignon fait de deux longues nattes, dissimulé sous un tricorne jaune et rouge, jurant avec la tradition. Thaïs possède une boutique dans les quartiers bourgeois de Bloscon. Elle est très sollicitée par les notables. Son mari, un négociant en vin, est souvent absent.

Idée de scénario : Le traître

Depuis un mois, la boutique de Thaïs est régulièrement mise à sac. Elle accuse son principal concurrent, jaloux depuis qu'elle a été désignée pour coiffer les champions de la prochaine centuerie. Elle cherche des mercenaires étrangers des affaires politiques de la ville (les PJ) pour surveiller sa boutique et mener l'enquête. En fait, on s'en prend à elle pour faire passer le message à son mari, qui travaille dans l'administration de la capitale mais qui vend des informations à un espion du Rhagarron. Depuis peu, pris de remords, il a mis un terme à sa traîtrise mais ne va pas s'en tirer si facilement.

La Centuerie (parfois appelée la Sang-tuerie)

Cette cérémonie fut mise en place pour désigner le Grand Capitaine, le chef des territoires du Smitin. Les cent-une plus grandes îles désignaient leur champion et tous se retrouvaient dans l'arène de Jost pour un combat à mort. Le survivant de cet immense bain de sang devenait le Grand Capitaine. Au fil du temps, les puissants parvinrent à détourner la coutume pour que le guerrier abdique au profit du politicien qu'il représentait. Alors que le pouvoir devait revenir à un puissant guerrier, il échouait dans les mains d'un pleutre. Le terme Grand Capitaine fut ainsi progressivement détourné en Grancapitan pour railler ce faux héros sans légitimité. Plusieurs fois dans l'histoire du Smitin, le champion a refusé d'abdiquer, entraînant des troubles durables. Une nouvelle Centuerie peut avoir lieu chaque année si plus de la moitié des îles du Smitin le réclament, mais dans la pratique, le rituel revient à la mort du Grancapitan.

Le Grancapitan : Hatton de Bloscon

Hatton n'a jamais été un grand guerrier, mais il est un excellent politicien qui a permis au Smitin d'obtenir un renforcement des aides en ressources pendant plusieurs années. Malheureusement, sa mémoire le trahit et il prend de plus en plus de décisions à l'encontre du bon sens. De plus, il jouerait un jeu trouble avec le Rhagarron, et les rumeurs vont bon train. Il a déjà échappé à deux tentatives d'assassinat. Mais sa garde d'élite fait un travail exceptionnel, ainsi que ses espions.

Hatton le Grancapitan

Humain octogénaire, traits fatigués et yeux tombants. Quelques cheveux persistent sur son crâne couvert de tâches brunes. Les médisants prétendent qu'il est atteint d'une maladie de peau contractée auprès des courtisanes noires du Rhagarron.

riche tisserande côtoie de simples couturiers. En ville, peu de bâtiments sont imposants, hormis les structures militaires. Les familles les plus riches se font construire des résidences secondaires sur des îles extérieures (des palais fortifiés). Néanmoins, les nantis sont en nombre restreint. Bloscon ne compte qu'une dizaine de notables pouvant à peine rivaliser avec la richesse des petits bourgeois de Talbeth-Hav.

Bloscon. Capitale, 26 500 habitants. Abritée dans une large baie bordée de deux hautes falaises, dont les sommets s'ornent chacun d'un phare impressionnant, Bloscon est une ville séculaire qui s'élève sur les ruines d'une cité dont on sait peu de choses, si ce n'est que des souterrains insondables existeraient dans ses fondations. Cependant, aucune entrée n'a jamais été découverte. La ville est en perpétuelle reconstruction, au gré des volontés des Grancapitans qui se succèdent. Chacun lance des travaux démesurés, persuadé de faire ainsi briller Bloscon et le Smitin. Centre de gouvernement oblige, une ville haute regroupant bâtiments administratifs et royaux a été bâtie sur un îlot relié à l'île par un pont qui enjambe le port.

Dans l'immense rade, toutes les nations et toutes les races sont représentées. C'est aussi ici, dit-on, qu'il est possible de trouver un bateau en partance pour toutes les destinations du monde. À une encablure, l'arsenal dissimule l'armada vieillissante censée protéger Alarian du Rhagarron. La ville est entourée de hauts remparts qui portent les traces des dernières incursions sahuagin. Une tour écroulée témoigne aussi des attaques anciennes de créatures marines capables de mettre à terre des fortifications de plusieurs mètres d'épaisseur.

L'Anonyme

Après la signature des accords entre le Smitin et Alarian, la société de la Main Bleue fut chargée de surveiller l'application des lois alariennes dans l'archipel. Très tôt, cette autorité continentale fut contestée. Elle s'octroya alors les services de Smites gagnés à la cause alarienne, qu'elle plaça progressivement à des postes importants. Tenue secrète, la branche smite de la Main Bleue prit de l'ampleur et une certaine indépendance. L'identité des membres smites disparue avec l'incendie *« accidentel »* des archives de la Main Bleue, ainsi que la disparition en mer des trois plus hauts dignitaires de l'organisation… La Main Bleue était décapitée, son réseau et son influence revint aux Smites, qui devinrent les Anonymes. Cette société secrète posséderait aujourd'hui la mainmise sur de nombreuses fonctions politico-économiques de l'archipel.

Des correspondances ont fait surface récemment et contiendraient des informations sur des liens entre le Smitin et le Rhagarron dans le cadre d'un complot visant à s'emparer de Talbeth-Hav, autant politiquement que militairement.

Peuple

Caractère de la population

Mots-clés : sang-mêlés, tolérance raciale, rejet des continentaux, indépendance, nature guerrière, méfiance, respectueux, taiseux, dur honneur.

Mode de vie

Mots-clés : habits légers, dénuement, vie de la mer, pêche, épices, peu de viande, duel au couteau, forge d'armes de qualité, fabrication de tricornes, « *les Eaux vives* » jeux et compétitions annuels entre les îles.

Politique

Gouvernance

En Smitin, le gouvernement n'a de poids que sur Bloscon et les îles proches. La presque-totalité des îles de l'archipel vit isolée, sans lien ni aide de l'extérieur, et personne n'oserait y prélever des taxes ou y imposer des lois. Malgré cela, Alarian aime revendiquer son autorité sur le Smitin, du moins à Talbeth-Hav, devant les nobles smites gagnés à la couronne. Le royaume a néanmoins renoncé à envoyer un prévôt à Bloscon depuis la disparition mystérieuse du dernier, et la seule autorité est celle du **Grancapitan Hatton**. Ce dernier négocie toujours âprement chaque demande du pouvoir central. De ce mode de gouvernance, le Smitin a conservé la semi-autonomie acquise lors des traités signés par Alarien.

Les îles autour de Bloscon sont en général alliées ou sympathisantes à la couronne, qui leur fournit des aides substantielles. En s'éloignant, les îles sont moins intéressées par le continent, certaines étant même farouchement hostiles car *« les grands-parents ont dit qu'Alarien les avait enfilés comme un ver sur un hameçon »*. Pour la majorité ne reste qu'un désintérêt profond pour des histoires qui ne les concernent plus. Il arrive que le Grancapitan envoie des bateaux et des forces officielles dans diverses îles lors de troubles importants, mais cela reste exceptionnel. Cette situation a permis à la flibuste de reprendre de plus belle.

Justice et taxes

Les taxes royales sont quasiment inexistantes en Smitin. Les accords avec Alarien stipulent même que c'est à la couronne de verser des aides. Les seules taxes sont donc locales, prélevées par chaque île en fonction des traditions ou des commerces. Bien que la justice d'Alarian s'applique à tout le Smitin, les lois alariennes ne sont concrètement suivies qu'à Bloscon. Même dans les îles alentours, la *justice des eaux* lui est préférée (voir encadré ci-contre).

La piraterie dans l'archipel. La flibuste envers les Non-smites est de nouveau pratiquée. Évidemment, ceci n'est pas du goût d'Alarian, la couronne n'a pas l'autorité sur ce territoire. De plus, même si les Smites attaquent quelques navires marchands, ils protègent également le royaume contre le Rhagarron. Il s'est ainsi instauré une tolérance du royaume pour la flibuste, tant qu'elle reste dans des proportions acceptables. Le Smitin possède la flotte la plus puissante et les marins les plus expérimentés.

Le droit d'épave. Il s'agit d'un droit seigneurial mis en place par Alarien. Toute chose rejetée par la mer appartient au seigneur qui la découvre sur ses terres. Par extension, chaque objet rejeté par la mer sur une île appartient ainsi au Smitin et en particulier au chef de la communauté. En attirant les navires marchands sur les récifs (naturels ou créés de toute pièce par les Smites), il ne reste plus qu'à attendre qu'ils s'échouent pour récupérer les biens, désormais propriété tout à fait légale.

La justice des eaux

Héritée des anciens flibustiers smites qui réglaient rapidement les conflits à bord, cette justice est particulièrement dure mais ne s'applique qu'entre deux Smites. Un crime ou un délit commis contre un étranger sera réglé (presque toujours) en faveur du Smite, cette issue étant traditionnellement considérée comme une nécessité de survie.

Lorsqu'un crime ou un délit est commis contre un Smite, le coupable doit s'acquitter immédiatement de deux fois le préjudice. Par exemple, s'il a volé, il doit rendre deux fois ce qu'il a volé. Le *« immédiatement »* a toute son importance car, dans l'impossibilité de s'acquitter de l'amende, il aura les deux mains tranchées (il peut demander la peine de mort à la place). Pour un meurtre, ce sera la peine de mort pour lui et pour sa femme (ou fils/parent… en fonction de son statut civil). Dans tous les cas, après un flagrant délit, la famille du coupable est déshonorée. Le témoignage est très important dans cette justice. L'honneur des Smites étant légendaire, le mensonge entre eux leur est presque inconnu. Le mensonge est de plus fortement réprimé. Ainsi, si un témoin est convaincu de mensonge, il est jeté nu en haute-mer et sa famille déshonorée.

Commerce et économie

Agriculture

Les terres agricoles sont très rares. Le sol est peu profond et aucune culture importante ne peut être installée. Des baies poussent ça et là et servent d'appoint. Les pêcheurs ont parfois un petit jardin où ils font pousser difficilement quelques légumes.

Bloscon est un cas à part. Île autrefois fortement boisée, une couche notable de terre permet certains types de cultures ; en particulier la vigne aux abords de la ville. La guilde du Sangde-Vigne regroupe les vignerons de Bloscon et des îles alentours. Ils sont peu nombreux, mais tous aisés et avec des ancêtres qui se sont illustrés aux côtés d'Alarien. Ils occupent des postes importants au Smitin.

Élevage et chasse

L'élevage n'existe plus, mais certaines îles possèdent de la volaille qu'ils nourrissent avec des graines achetées à Bloscon. La viande est réservée aux repas de fête et aux cérémonies religieuses. La chasse est cantonnée aux oiseaux marins, seule source de viande régulière.

Pêche

Malgré l'âpreté du climat et l'infertilité des terres, les Smites mangent à leur faim grâce à des eaux poissonneuses et l'abondance des fruits de mers. Les pêches sont toujours très prolifiques, en particulier grâce à l'excellence des pêcheurs locaux. Cependant, certaines zones de pêche sont extrêmement dangereuses en raison de leur proximité avec des territoires de créatures marines (serpent de mer, merrow, calmar géant, sahuagins… et même aboleth !). D'autres sont réservées aux peuples marins, elfes d'écume, merfolk… et sont strictement interdites à la pêche. Aucun Smite n'irait pêcher vers les îles du sud.

Bois

Fort exploitées à une époque pour la construction des navires, pirogues… les forêts locales ont disparu. Ne restent que des arbustes. Les communautés elfes se battent pour la réimplantation d'arbres et défendent avec rage les quelques îles que la végétation réinvestit. Les rumeurs disent qu'ils dissimulent magiquement une île peuplée de centaines d'espèces d'arbres magnifiques.

Mines et carrières

Les mines vers Jost ont toutes été officiellement abandonnées, trop dures à exploiter et pas assez productives. Il reste quelques mines de fer ça et là, exploitées localement. Il existe par contre une longue tradition de plongeurs en apnée, qui remontent coquillages et coraux des profondeurs de l'océan. Ces trésors de la mer sont fort prisés, non seulement par les bijoutiers du continent, mais aussi par les alchimistes et sorciers qui les utilisent pour leur préparations et onguents. Il existerait notamment des perles aux vertus magiques très rares, qui valent une petite fortune. Mais le prix à payer peut être élevé.

Le temple de Bloscon

Situé dans le quartier du port, le temple est récent. Il comprend une dizaine de salles de prières autour d'un patio central où, étrangement, trône une statue d'Anax, le Maître Poisson. À l'étage se trouvent les quartiers d'une douzaine de religieux. Ces derniers s'intéressent très sérieusement aux égouts de la ville et à la possible présence de souterrains. Ils sont d'ailleurs les premiers commanditaires d'expéditions souterraines. Quel rapport cela a-t-il avec le Noir-Sceau ou le Lindo ?

Idée de scénario : La porte

Les prêtres demandent de vérifier l'existence d'une porte au fond des égouts, dans une zone partiellement inondée et jusqu'ici abandonnée car une guenaude marine y aurait établi ses quartiers.



Commerce

Les Smites sont de bons commerçants, durs en affaire, et ils préfèrent le troc à la vente. Il est donc âpre de faire affaire avec eux, du moins de tirer un avantage d'un échange. Mais certaines ressources ne se trouvant qu'en Smitin, les négociants du continent viennent régulièrement sur les îles. Bloscon connaît un commerce digne d'une capitale.

Déplacements et voyages

Au sein des îles, il n'existe aucune vraie route, seulement des chemins de terres, entretenus uniquement sur les plus grandes îles. Les déplacements sont donc malaisés, sur un relief escarpé. Il est parfois plus rapide de prendre un caboteur par la mer.

Les déplacements entre les îles se font sur des courtes distances également à bord de caboteurs. Certaines liaisons sont régulières et des sociétés maritimes les organisent, mais la majorité sont effectuées par des pê-

cheurs ou des marins en échange de quelques denrées. En s'éloignant de Bloscon, il devient plus dur de trouver quelqu'un acceptant de se rendre sur les îles les plus isolées, et le paiement peut être conséquent.

Religion

Lindo et Noir-Sceau

Le Lindo comme le Noir-Sceau n'ont jamais réussi à s'implanter. Le seul temple, à la fois du Lindo et du Noir-Sceau, se trouve à Bloscon. Les religieux ont un rôle de missionnaires plus que d'évangélistes. Les doctrines Lindo et Noir-Sceau ont de plus intégré un certain nombre de préceptes liés à l'origine maritime des Smites, ou rejeté d'autres, comme la purification par le feu, très mal vue en Smitin, puisque les cadavres doivent être jetés en mer et non brûlés.

Panthéon

Les divinités marines sont particulièrement révérées. Ce sont souvent des entités ou des créatures légendaires. En fonction des nécessités, les Smites en prient des dizaines. Parmi eux, les plus vénérés sont :

- **Océan**, le père Océan, père de toutes choses
- **Despina**, la mère Ciel et Pluie, mère de toutes choses
- **Anax**, le Maître Poisson, pourvoyeur des nourritures marines
- **Kraken**, pacificateur des océans
- **Euthyme**, la langouste dorée, qui façonne les fonds marins et en maintient l'harmonie .

Il n'existe aucun prêtre pour ces divinités, mais des chamans et des sages assurent des offrandes régulières.

Dans le sud, il semblerait que des divinités liées au monde sous-marin soient adorées. Très peu de choses filtrent sur ces cultes. Les explorateurs parlent de dieu mauvais à tête de poisson, de cérémonies cannibales, de meurtres rituels en mer, mais aussi d'accouplements contre nature lors de cérémonies secrètes.

Idée de scénario : Prison break

Pourquoi ne pas lancer votre campagne ainsi. Les PJ sont des prisonniers de l'Antique. À vous de déterminer pourquoi en créant un historique intéressant aux PJ, peut être en lien déjà avec un ou plusieurs mystères du monde d'Alarian. Leur première mission est la plus simple mais aussi la plus compliquée. Profiter qu'un de leurs proches particulièrement courageux profite d'une mission d'approvisionnement pour tenter le pari fou de les libérer. Un superbe début de campagne !

Le pont d'Alarien

Supervisée par Alarien lui-même, la construction du principal organe défensif maritime de la ville à pris deux ans. Il s'agit d'une arche surplombant le goulet, chenal naturel conduisant à la mer. L'arche est surplombée d'une muraille crénelée, et son tablier supporte une structure en forme de tour inversée en son centre. Cette tour imposante est en fait construite en briques très larges. Si la première fonction du pont est bien entendu de protéger l'accès de la rade par des moyens classiques de défense (balistes, catapultes, projectiles divers, liquide inflammables, etc.), sa structure même en fait une arme à part entière. En effet, un système ingénieux permet aux défenseurs de l'abandonner rapidement puis de détruire la tour, obstruant ainsi l'accès à la rade aux navires de guerre et aux bâtiments de moyen tonnage. Évidemment, ceci ne se décide qu'en ultime recours et n'a encore jamais été ordonné.



Pratique quotidienne

La croyance se porte essentiellement sur le monde de la mer, et les Smites prient donc pour avoir une bonne pêche, un temps clément ou pour éloigner les monstres marins. Leur pratique est orientée vers un intérêt direct et ne comporte aucun prosélytisme. Par contre, très superstitieux, aucun Smite ne se permettrait d'insulter une divinité ou une entité. Ils entretiennent également tout un tas de rituels. Par exemple, tout marin se doit d'avoir sur lui un coquillage qui lui sert à payer Océan s'il s'abîme en mer.

Lieux de culte

Les Smites n'apprécient pas de prier en groupe et il n'existe pas de lieu de culte à proprement parler. La prière se fait chez soi, en famille, ou dans son coin. Sur divers îlots, des chapelles ou de simples autels ont été aménagés, mais aucune cérémonie commune ne s'y déroule.

Périls et Mystères

Certaines rumeurs sur la province évoquent des rites interdits, célébrés à la pleine lune, d'unions contre-nature et de pratiques anthropophages. Préjugés tenaces

et injustes ou bien sinistres réalités ? Une chose est sûre : les relations entre Smites et créatures maritimes n'ont jamais été prouvées, même si certaines hybridations sont difficiles à cacher dans le sud et mettent mal à l'aise les étrangers qui s'y rendent.

Lieux insolites

L'île de Calama. À égale distance du Rhagarron et d'Alarian, loin des terres, l'île abrite plusieurs ports marchands qui mènent vers des contrées lointaines et exotiques. Neutre, elle a étonnamment échappé aux revendications territoriales des deux royaumes. Pourtant, Dolgen II aimerait mettre la main dessus. Le territoire est sous l'autorité de Levkí de Calam, une princesse-marchand fabuleusement riche qui a noué des alliances lui permettant de conserver son indépendance. Hatton entretient une relation privilégiée avec elle, et bien des langues de vipère sifflent qu'elle serait sa fille cachée. Port-Franc, la capitale de Calama, est lourdement fortifiée et protégée par une armée « *privée* » redoutable, constituée de troupes régulières et de mercenaires. Les soldes très élevées ont rendu les mercenaires résolument loyaux et incorruptibles (un simple soldat gagne l'équivalent d'un général alarien). Grâce à sa sécurité admirable, Calama est devenue un lieu de villégiature pour nobles fortunés et riches bourgeois. Port-Franc est aussi un lieu de commerce très important où l'on trouve (presque) de tout. Quelques rumeurs parlent aussi de magiciens peu recommandables installés dans des tours retirées à l'intérieur des terres. Mais qui serait assez fou pour aller vérifier ?

L'Antique, prison du Smitin. Quinte, Île d'à peine cent mètres de diamètre, est perdue en haute-mer, dans une zone surpeuplée de monstres. Elle accueille l'Antique, une prison alarienne construite dans un fort désaffecté. Placée sous la surveillance des Smites, elle séquestre les prisonniers que la couronne veut oublier, certains depuis des décennies. Au départ, la surveillance se faisait depuis l'île elle-même, mais les Smites ont depuis construit une tour sur un rocher voisin et laissent les prisonniers se débrouiller entre eux. Compte-tenu de sa position géographique, l'Antique n'est approvisionnée que deux fois par an, par voie aérienne (dragonnet ou aigle géant, en général). Quels innombrables secrets détiennent les occupants de l'île ?

Les Couronnes. Bizarrerie géologique dans l'ouest, l'île Triste tient son nom des innombrables chutes d'eau salée et geysers présents sur ce bout de terre. L'eau très salée qui en coule a donné naissance à des sculptures immenses et magnifiques, aux couleurs irisées. En d'autres temps, les Couronnes étaient exploitées pour le sel ainsi que pour les sculptures naturelles revendues parfois à prix d'or. Elles sont délaissées depuis la découverte d'un réseau de cavernes creusées dans le sel et la disparition de dizaines d'ouvriers dans les jours suivants.

Les créatures

Les étendues maritimes, immenses, sont peuplées de toutes sortes de créatures : poissons de toutes tailles et couleurs, espadons, requins et raies mantas, tortues de mers, crabes géants, mais aussi guenaudes marines, dragons-tortues, serpent des mers, lions des mers… De nombreux peuples doués de raison vivent également au cœur des océans, certains amicaux, d'autres beaucoup moins : tritons et sirènes, elfes aquatiques, kuo-toas, locatahs et sahuagins… Certains aventuriers, pirates et explorateurs affirment aussi avoir combattu des serviteurs des redoutés aboleths.

Talbeth-Hav

La ville en un clin d'œil

Chef-lieu de l'Ystaad, Talbeth-Hav est aussi la capitale du royaume d'Alarian. Ses habitants sont appelés les Talbethiens et Talbethiennes.

Remontez l'estuaire du Serpent et vous trouverez un long canal de près de 20 kilomètres menant jusqu'à la ville. Cette position, nichée dans une hanse naturelle et reliée à la mer des Tempêtes par un chenal, fait de Talbeth un port (« *Hav* ») de tout premier ordre connu dans tout Osgild sous le nom de « *Porte du ponant* ».

On arrive donc bien souvent par bateau, évitant ainsi les voies terrestres parfois périlleuses. Depuis la mer, Talbeth-Hav se veut discrète. Le chenal d'accès se fond entre les hautes falaises où nichent une multitude d'oiseaux de mer. En s'engageant dans ce passage (le « *goulet* »), le visiteur ne peut que relever la tête vers l'étrange pont de pierre (dit « *pont d'Alarien* ») qui marque l'entrée dans la ville. Une fois passé sous cet arc de pierre, il navigue dans une vaste rade, contourne l'Île sacrée de Talbeth puis l'Île des scrofuleux avant d'atteindre l'embouchure du Serpent. C'est là, caché par les innombrables coques à quai, que se trouve le port proprement dit.

Par voie terrestre, avant d'atteindre Talbeth-Hav, le voyageur traverse une région réputée sûre et parsemée de petits bourgs et villages prospères totalement dédiés à l'approvisionnement de la ville (élevage, agriculture, etc.). Il lui faut ensuite franchir les faubourgs anarchiques de Talbeth-Hav pour enfin pénétrer dans l'enceinte via l'une des cinq imposantes portes fermées du coucher au lever du soleil. Bien entendu, il aura au préalable rempli quelques paperasses et répondu à un inter-



rogatoire plus ou moins appuyé (délit de sale gueule inclus) pour expliquer sa présence et le motif de sa visite.

Talbeth-Hav se divise en sept districts, chacun affichant une ambiance propre. Des murailles intérieures séparent ces quartiers entre lesquels règne une compétition amicale lors des périodes de festivités, mais un sentiment d'entraide le reste du temps. Ne dit-on pas ici « *Il y a les Talbethiens… et les autres…* » ?

L'Île sacrée de Talbeth

Située dans la rade, l'île de Talbeth fut, selon la légende, le premier site d'implantation des colons. C'est désormais un cimetière-nécropole et un lieu sacré sous la tutelle du Noir-Sceau. Le plus grand temple Noir-Sceau du royaume s'y dresse, résidence principale du Grand-Prêtre de l'ordre, Osztarnaos.

Les murailles massives se sont longtemps imposées à cause des turbulents voisins de la cité. Talban et Norven ciblant Talbeth-Hav depuis la mer comme depuis la terre, elle s'est longtemps maintenue en état d'alerte permanent. Pirates du Smitin, navires du Rhagarron, hommes-grenouilles des marais peuplant l'embouchure du Serpent et ogres et géants des reliefs du Talban, tous lorgnent vers ses richesses. Toutefois, la ville n'est tombée qu'une fois. À cette époque, elle fut rattachée au Talban. Chacun sait que ce drame ne put se jouer que par la traîtrise, pas par la force. Cependant, depuis l'unification du royaume, les attaques se font rares et la ville jouit désormais de la réputation d'être sûre et prospère, ce qui en fait une plaque tournante du commerce.

Démographie

Environ 130 000 habitants (79 % d'humains, 6 % de halfelins, 5 % de demi-elfes, 4 % nains, 2 % elfes, 1 % demi-orcs, 1 % gnomes, 1 % félys, 1 % divers autres).

Histoire

Peu après la chute du Peuple de l'Avant, des colons venus des mers du sud s'installèrent ici. Ce groupe, mené par une prêtresse visionnaire nommé Talbeth, y fondèrent la première bourgade. Au fil des siècles, Talbeth-Hav prospéra et devint bientôt le port incontournable du commerce dans la région.

La première véritable attaque relatée contre Talbeth-Hav fût l'œuvre de pirates venus du Smitin. Commandités, semble-t-il, par des esclavagistes basés en Rhagarron, ils eurent le temps d'incendier une partie du port avant d'être finalement repoussés. Durant les six siècles qui suivirent, Talbeth-Hav essuya quantité d'autres assauts. Chaque fois, les défenses de la ville se perfectionnaient tandis que l'on réparait les dégâts subis.

Des rumeurs laissent entendre qu'il existerait tout un réseau de cavernes semi-immergées courant sous la rade de Talbeth-Hav. C'est effectivement le cas, même si le souvenir des accès semble perdu à jamais. L'un d'eux se trouve sous le tombeau même de Talbeth, tandis qu'un autre est caché au cœur d'un des piliers affleurants de l'ancienne structure que le pont d'Alarien a remplacé. Et justement, il vient d'être décidé de la suppression de ces écueils dangereux pour la navigation.

Durant la période des Âges Sombres, des consuls, élus ou désignés par les élites locales, dirigeaient Talbeth-Hav en conjonction avec le Noir-sceau. Si certains gouvernèrent avec sagesse afin d'assurer la prospérité du commerce et de la ville, d'autres furent beaucoup moins efficaces.

En -500, un certain Drogon devint on ne sait plus trop comment consul de la cité. Paranoïaque à l'extrême, il décida un beau matin – afin selon lui de protéger la cité des attaques répétées – que l'emplacement de Talbeth-Hav devait-être effacé des cartes et des routes maritimes. Il engagea illico des espions pour infiltrer les guildes de cartographes et fit éliminer nombre de capitaines de navires étrangers. Durant plus de 30 ans, Talbeth-Hav subit durement cet isolationnisme, les denrées voyageant désormais par terre via Baran et Glenor vers le port d'Azamp-Hav.

Un siècle après Drogon, la ville se retrouva sous le joug d'un dictateur de la pire espèce nommé Halsig et de ses hordes de mercenaires. Les « *Seigneurs du Fleuve* » (les dirigeants des cités du Serpent d'alors) rassemblèrent une puissante armée et marchèrent sur la ville. Débuta alors un long siège assez curieux, les défenseurs observant hilares les vains efforts des assiégeants à les affamer tout en s'approvisionnant tranquillement grâce au vaste réseau de galeries et de cavernes naturelles courant sous la ville et s'étendant jusqu'à l'emplacement de l'actuel Yago-Talb. Découvrant finalement le pot-aux-roses par

Milices

Des *« milices de moralité »*, aux membres cagoulés, sévissent depuis peu à la nuit tombée dans les meilleurs quartiers. Il ne s'agit pour le moment que de quelques bastonnades et de l'incendie d'une échoppe d'usurier, mais ce n'est peut-être qu'un début.



le plus grand des hasards, un petit groupe d'assiégeants déguisés parvint à pénétrer en ville par lesdites galeries avec la ferme intention d'ouvrir les portes de l'intérieur. Au cours de la bataille qui suivit, Halsig ordonna à ses sbires d'incendier la ville. C'en était trop pour la population, qui trouva enfin le courage de se révolter. Le dictateur fut finalement renversé au cours de cette « *Nuit des Flambeaux* » qui est encore de nos jours célébrée chaque année par une folle semaine de carnaval.

Après une brève période d'occupation, Talbeth-Hav fut intégrée à la Confédération du Serpent regroupant les Cités-États du fleuve. S'ensuivit une période de calme et de prospérité comme jamais la ville n'en avait connue. L'influence de la ville s'étendit alors à toute la côte, y compris en Talban sous la direction de la lignée des Venbaldiens, une riche famille marchande aux ancêtres originaires du Rhagarron. Trente ans avant le début de la conquête d'Alarien, Venbald 3e du nom s'autoproclama prince de Talbeth-Hav et fit allégeance au roi Arthwys de Rhagarron afin de s'émanciper de la Confédération du Serpent. De fait, la toute nouvelle principauté devint province du Rhagarron.

La situation demeura tendue jusqu'à la mort soudaine du roi Arthwys. Profitant de la nouvelle, un certain Hergold, membre de la cour discrètement soutenu par la Confédération, opéra un coup d'état en assassinant Venbald III et sa famille.

Quand Alarien débarqua, Talbeth-Hav restait divisée suite à ce coup d'état. Certains soutenaient ouvertement Hergold. Mais la grande majorité de la population considérait que le rattachement au Rhagarron n'avait pas été une période aussi noire que la propagande le prétendait. En définitive, la conquête d'Alarien se résuma à deux courtes batailles qui sonnèrent le glas des espérances d'Hergold. Puis une intense quoique discrète négociation avec la Confédération du Serpent démontra que les envahisseurs ne visaient pas à anéantir les Cités-États du Fleuve. Talbeth-Hav se déclara donc ville ouverte lorsque Alarien se présenta devant ses portes. Le lendemain, le Conquérant élevait la ville au statut de capitale de son futur royaume. Très vite, il nomma les figures de ce qui allait devenir le Conseil des Sept.

Expropriation rampante

Il existe depuis longtemps un projet visant à désengorger l'espace intra-muros de Talbeth-Hav. Il nécessite évidemment d'exproprier les habitants, puis de détruire des pâtés entiers de maisons. Khalidan hésite fortement à donner son accord. Il craint, à juste titre, les réactions d'une population susceptible et parfois violente à la moindre contrariété. Depuis cinq ans, pourtant, la guilde du Fidus, sous couvert de dettes hypothécaires ou de rachats utilisant moult prête-noms et intermédiaires, s'approprie discrètement des rues entières de Talbeth-Hav. Évidemment, les bâtiments acquis ne sont plus du tout entretenus. Si ces zones ne sont pas encore devenues des coupe-gorges, force est de constater que de nombreuses bandes y sont installées, ce qui ne donne plus vraiment l'envie d'y habiter. La Fidus agit bien évidemment sous la direction du Sénéchal Jehan qui obéit aux directives de Khalidan. Mais cette réalité, même le conseil des Sept l'ignore…



Vivre à Talbeth-Hav

Talbeth est gouvernée par sept notables nommés par le sénéchal du Roi. Ils forment le conseil des Sept. Depuis la conquête d'Alarien, la prospérité règne à nouveau, en partie grâce aux lois libérales édictées. Si le meurtre, les incendies criminels, la trahison, les attaques contre la cité, le vol et tous les actes de destruction restent illégaux et sévèrement punis par la Garde, la prostitution, les jeux d'argent, le vagabondage et autres délits mineurs ne sont plus autant sanctionnés. Certains viennent d'ailleurs à Talbeth-Hav pour ces raisons, en sachant qu'ils pourront y assouvir leurs vices, entre des limites plutôt floues et l'épaisseur de leur bourse, sans risquer de poursuites. Des groupuscules conservateurs tentent de pousser la garde à plus de rigidité, mais les revenus générés par les visiteurs assurent qu'une majorité de la population reste tolérante, au prix de quelques dérives.

Le règne de Mestzin ayant permis, en apparence de détendre les relations avec le Rhagarron et le commerce entre les deux royaumes devenu florissant, l'ambassadeur Arbald Arleso réside en ville lorsqu'il n'est pas à la cour de Yago-Talb. Toutefois, les véritables objectifs du Rhagarron demeurent secrets et peut-être même ignorés de son ambassadeur… Mais moins de la Louve, une guerrière semi-géante assurant sa protection et que l'on dit très proche du maître des espions de cette nation.

Depuis la disparition d'Alarien, la ville est passée de 25 000 habitants à environ 130 000. Concrètement, elle risque l'asphyxie tant elle est surpeuplée. À part quelques axes où deux chariots peuvent se croiser, la ville n'est qu'un gigantesque dédale de rues étroites et tortueuses débouchant parfois sur une petite place dotée d'un puits public, quand elles ne se terminent pas tout bonnement en cul-de-sac. Les habitations, bâties sans réel plan d'urbanisme et s'adaptant au relief au gré des besoins, sont propices aux incendies, le fléau majeur de la ville. La plupart des bâtiments présentent des encorbellements et débordent largement sur les rues, plongées ainsi dans une ombre semi-perpétuelle. Des échoppes et des ateliers occupent souvent les rez-de-chaussée et les sous-sols, les rues organisées autour d'activités communes. Les deux étages supérieurs (en bois chaulés pour ralentir la propagation du feu) sont réservés aux logements. Assez petits, ils se caractérisent par des pièces en enfilade les unes derrière les autres. Les toits, très proches les uns des autres, forment un dernier niveau appelé ironiquement « *le chemin des acrobates* ».

Les faubourgs

Cela fait bien longtemps déjà que l'on ne n'emménage plus à Talbeth-Hav « *intra-muros* » à moins d'en avoir véritablement les moyens. Le flux continuel de nouveaux arrivants, bercés par les mirages de la capitale, s'installe donc dans ses vastes faubourgs.

PNJ importants du district des tours

- **Arbald Arleso** (humain). Ambassadeur du Rhagarron. Il montre un verni de citoyen respectable, mais beaucoup le suspectent d'avoir des intérêts occultes à Talbeth-Hav.
- **Eldard Lock** (humain). Seigneur du manoir de Lock et consul du district. A la réputation d'être un homme prudent mais complotant pour ses propres intérêts.
- **Theo Gorkan** (humain). Grand prêtre de l'église du Lindo, un homme direct et sans humour qui s'enferme la nuit dans sa modeste cellule.
- **Ursion Tark** (humain) chef de la guilde des forgerons au district du marché. Ursion est une figure populaire qui s'est fait un nom dans l'arène. Il possède une belle demeure au district des tours.

Leur structure participe activement à la défense de la ville. En effet, il n'y a pas un mais huit faubourgs, suivant un vague plan urbain et protégés par leurs propres murailles de trois mètres de haut. Des poternes fermées la nuit cloisonnent chacun d'eux en cas d'attaque, l'assaillant devant réduire la résistance de chaque quartier avant d'atteindre les hautes murailles de Talbeth-Hav. Pour le moment, il reste assez de place pour accueillir les nouveaux arrivants, mais d'ici deux à trois ans, si le flot ne se tarit pas, des « *faubourgs de faubourgs* » ne manqueront pas de fleurir à leur tour.

À l'image des districts de la ville, les faubourgs sont autonomes dans leur gestion quotidienne et sont dirigés par un conseil. À sa tête, un bailli élu pour trois ans par les habitants. De fait, il existe donc un huitième district à Talbeth-Hav.

Les sept districts

Talbeth-Hav est découpée en sept districts, chacun affichant une ambiance qui lui est propre.

District des Tours

Fonction militaire

Les tours de ce quartier dépassant des murailles sont visibles de toute la ville. Il remplit une fonction militaire et abrite plusieurs familles de petits nobles. La citadelle de Mestzin s'y dresse et appose son ombre massive. Quartier général de l'ensemble des garnisons urbaines, elle est toutefois indépendante et n'appartient à aucun district donné. Elle possède un vaste réseau de souterrains et de caves, à la fois prisons, arsenaux, salles d'entraînement et archives.

Ce district ainsi que celui des Hauteurs est responsable de la défense et de la maintenance du pont d'Alarien enjambant l'entrée de la baie. La garde de ce district est la plus stricte et incorruptible, mais elle évite de faire du zèle aux alentours de l'arène les jours où des manifestations s'y déroulent, les revenus générés par celles-ci remplissant le trésor du district.

Eldard Lock

Son représentant au Conseil des Sept est le consul Eldard Lock, un noble issu d'une vieille lignée du Norven établie à Talbeth-Hav depuis prêt de trois siècles. On raconte qu'il travaille un peu trop à ses propres intérêts, mais son ambition est notoire. La famille Lock est par ailleurs en conflit avec la guilde des forgerons pour des questions de contrats d'exclusivité, ce qui pose problème notamment pour alimenter en armes la garnison du district.

PNJ importants du district de la corniche

- **Caldebert Deshmir** (humain). Seigneur du manoir Deshmir et consul du district. Originaire du Yelin, Caldebert est sans doute l'homme le plus riche de Talbeth-Hav.
- **Gailhart Sssi-Rignar** (homme serpent). Affable et dévoué bibliothécaire en chef et membre de l'Académie, Gailhart est un sage spécialisé dans l'histoire constitutionnelle des royaumes de l'Age du Fer (IIe et IIIe Siècle avec la chute du peuple de l'Avant). Sur le point d'entreprendre la traduction d'un texte découvert récemment traitant des Élorans, il ne devrait pas tarder à périr dans un tragique accident…
- **Radulf Lash** (humain). Grand prêtre de l'église du Lindo du district après la mort récente du grand prêtre Ithier Flitain. Radulf est jeune, aimable et énergique.
- **Taillepierre Barbegrise** (nain). Ce nain docile aux allures de tonneau est le maître de la guilde des tailleurs de pierres. Son équipe est chargée de l'entretien des remparts de Talbeth, et en fait donc l'une des guildes les plus puissantes de la ville.



Ambassade du Rhagarron

Un bâtiment carré et austère est implantée dans ce district. L'ambassadeur Arbald Arleso subventionne généreusement d'importants travaux publics, et sa porte est ouverte à tous pour des fêtes mémorables. Toutefois, des rumeurs malveillantes insinuent qu'il ne s'agit que de poudre aux yeux, une façade pour rassurer Talbeth-Hav avant de la frapper au moment opportun.

L'Arène

Lieu de divertissement populaire. Une guilde de mercenaires organise des combats une fois par semaine. Rarement mortels, les combats règlent parfois des conflits entre individus ou organisations, voire correspondent à des duels judiciaires. Les courses de toutes sortes (y compris de roulé de tonneau) sont une autre attraction populaire, et on compte pas moins de vingt établissements de paris ouverts ces jours de compétition. Pour quelques joueurs vidant leurs gains dans les nombreuses tavernes du quartier, on trouve plus encore au fond d'une ruelle de pauvres bougres battus à mort dans les jours qui suivent.

PNJ importants du district de la rive ensablée

- **Edwin Scorpio** (humain). Représentant du district. Ne vaut pas mieux qu'un chef de gang, connaît une quantité phénoménale « d'amis » étrangers aux talents variés dans le district du port.
- **Gailhart Shaaz** (humain). Maître de la guilde des constructeurs de navires. Gailhart est parvenu à garder le contrôle de la guilde malgré des années de problèmes avec la pègre locale.
- **Jakut Kren** (demi-orc). Pourquoi l'un des hommes les plus riches de Talbeth-Hav vit ici reste un mystère pour tout le monde. Jakut est le marchand d'import/export le plus important de Talbeth-Hav.

District de la Corniche

Résidentiel

Principalement résidentiel, le quartier s'étend sur le haut de la falaise et descend en pente douce vers l'est, dominant de façon méprisante le district de la Rive. La garde locale et la présence du plus important temple du Lindo en fait le district le plus sûr de Talbeth-Hav. La corniche accueille l'Académie et sa grande bibliothèque, probablement la plus importante d'Alarian en termes de contenu. Les habitants affichent un air distant envers les autres résidents de la capitale et une expression méprisante dit de quelqu'un d'orgueilleux qu'il *« pète comme un cornichard »*. Ils sont très peu accueillants et vont jusqu'à doubler les prix pour faire comprendre aux étrangers (et aux aventuriers) qu'ils ne sont pas les bienvenus. Certains habitants n'ont jamais quitté le district.

Caldebert Deshmir

Le consul du district se nomme Caldebert Deshmir. Les Deshmir, venus du Yelin, ne sont pas les nobles les plus anciens de Talbeth-Hav, mais certainement les plus riches, leurs nombreuses scieries leurs assurant de réguliers et confortables profits. Un récent scandale a impliqué son fils aîné à la cours de Yago-Talb, et le souci principal du consul Caldebert consiste actuellement à redorer la réputation de sa famille. Son rapprochement avec Radulf Lash, dignitaire du Lindo, y participe sans doute, les Deshmir n'ayant jamais été réputé très pieux.

Une garde zélée

À l'instar de la garde du district des Tours, celle de ce quartier patrouille régulièrement en uniforme et applique strictement la loi, parfois avec zèle pour réprimer les crimes lors de flagrants délits. Les emprisonnements injustifiés sont assez courants et les gardes n'hésitent pas à poursuivre des criminels dans d'autres districts ou à se mêler d'affaires ne relevant pas de leur juridiction. En résumé, les « *cornichieurs* » ne sont guère appréciés de leurs collègues…

District de la rive ensablée

La lie de la capitale

Cette bande sableuse nichée dans les creux des falaises intérieures est l'endroit où s'infiltre la lie de Talbeth-Hav. Repaire de malfaiteurs et criminels en tout genre, les désespérés viennent s'y cacher (ou y mourir). Ceux qui vivent ici sont les plus pauvres de la ville, les « *ensablés* », et leurs maisons n'attirent guère l'attention des voleurs (à moins de savoir comment les protéger). Les habitants des autres districts préfèrent détourner le regard.

Zone de non-droit

Il n'y a pas de garnison déployée ici. Ce sont les gardes indisciplinés ou insubordonnés des autres districts qui y sont envoyés par punition. La corruption est très répandue et la garde est notoirement dans la poche des mafieux. Elle ne patrouille que sur le rivage, le reste dépendant de bandes organisées rivales. Tant que rien ne menace la ville (comme un incendie, des émeutes, etc.) les autres districts laissent les ensablés s'autogérer.

PNJ importants du district marchand

- **Alcima Trepaz** (humaine). Femme exotique et intrigante, Alcima dirige l'académie de danse de Talbeth-Hav. On dit d'elle qu'elle ne dort jamais.
- **Ameline Anarva** (humaine). Consul du district au Conseil des Sept, plus rusée qu'elle ne le laisse paraître.
- **Dhoz Mordaga** (humain). Représentant de la guilde des marchands, Dhoz est un orateur né.
- **Léceline Wilmir** (demi-elfe). Femme amicale, Léceline est la gardienne de l'ancien temple du dieu des voyageurs. Ses fidèles ne sont pas nombreux, mais toujours généreux en or comme en informations.

PNJ importants du district des terres

- **Aldaron Calenhad** (elfe). Consul du district, Aldaron habite un manoir jouxtant le jardin et est l'un des plus anciens habitant de la cité.
- **Truffus DeNime** (halfelin). Tailleur de son état, son récent travail pour le roi lui vaut un carnet de commandes débordant (et bien des jalousies).
- **Mylène Layers** (humaine). Cette adolescente chante chaque jour dans les jardins pour quelques pièces, mais le public se fait de plus en plus nombreux pour écouter sa voix... Enchanteresse.

Edwin Scorpio

Le consul représentant le district au conseil change souvent car il doit être suffisamment fort pour se protéger des nombreuses pressions de la pègre. Actuellement, il s'agit d'Edwin Scorpio (certainement un surnom), mais le conseil souhaiterait quelqu'un de moins brutal et de plus fiable.

District marchand

Cœur économique

Le cœur et l'âme de Talbeth-Hav, avec ses canaux et la grande chaussée qui le traverse depuis la porte est du district des terres jusqu'à l'île du tombeau. Premier quartier que les voyageurs visitent, il présente un visage commerçant prononcé, du simple épicier aux échoppes spécialisées, armuriers, bazars divers, etc. Les habitants sont d'origines diverses. De nombreuses familles bourgeoises vivent au district marchand, mais les plus fortunées déménagent petit à petit vers les pentes de la Corniche ou sur les Hauteurs. Un gigantesque souk.

Ameline Anarva

La représentante du district est Dame Ameline Anarva, une noble excentrique originaire du Gramlin et qui présente une étrange fascination pour les félys. Elle prétend même avoir des ancêtres félys, bien que sa peau pâle et glabre dise le contraire. Plutôt populaire et ayant de nombreux prétendants, elle fait de son mieux pour représenter les habitants du district, où son air ingénu voire naïf et son intelligence vive, forment ses meilleurs armes.

Gardes contre voleurs

La corruption existe, mais le commandant de la garde, un proche de dame Anarva, est un homme honnête et lutte contre la criminalité avec tout le zèle dont il est capable malgré son grand âge. Les affaires judiciaires étant plus nombreuses ici qu'ailleurs, les crimes mineurs sont généralement ignorés. La garde se focalise sur les dossiers les plus importants. La guilde des voleurs réussit toutefois à prospérer aux dépends des nombreux marchands grâce à un réseau de membres aussi discrets qu'efficaces.

District des Terres

Propriétaires terriens

À l'instar du district de la corniche, celui des terres est principalement résidentiel. Beaucoup de ses habitants sont de riches propriétaires terriens autour de Talbeth-Hav. Mais l'ambiance y est plus détendue et le tissu social plus dense, marqué comme nulle part ailleurs dans la cité par le rythme des activités campagnardes. Ici, on fête les étapes du travail des champs, des occasions supplémentaires pour boire, disent les mauvaises langues.

Aldaron Calenhad

Le consul représentant le district est un elfe du nom de Aldaron Calenhad qui prend à cœur de protéger les

PNJ importants du district de la rive nord

- **Capitaine Savaric** (humain). Maître de la guilde des pêcheurs de baleines. C'est un homme bourru qui a fait fortune. Trop vieux, il représente maintenant les pêcheurs de la ville.
- **Herlebald Kanelaan** (humain). Chef de la famille Kanelaan, Herlebald aurait été pirate. Des rumeurs avancent qu'il n'aurait pas abandonné toutes les activités criminelles de sa jeunesse.
- **Malgrim Baz-skaltar** (nain). Maître de la guilde des dragueurs. Nain obèse et joyeux, Malgrim est chargé de superviser la maintenance et le désensablage des canaux et du port ainsi que de dégager les ordures pouvant obstruer les voies d'eau.
- **L'Ombre**(?). Personne ne connaît le visage de cet assassin. Homme, femme, humain ou autre ? Mais des rumeurs persistantes font état de son arrivée dans le quartier, comme semble le confirmer la découverte de chandelles rouges sur le seuil de tavernes où on peut lui laisser un message.

PNJ importants du district des hauteurs

- **Ada Alari** (humaine). Âgée et sèche, Ada et la grande prêtresse de l'église du Lindo du district. C'est à croire que tout le monde en ville lui est reconnaissant de quelque chose…
- **Cil Atlasphair** (halfelin). Cil et le maître de la guilde des Cartographes, il a beaucoup voyagé durant sa jeunesse et parle treize langues.
- **Lubin Steg** (humain). Mystérieux maître du phare « la Sentinelle », il possède un réseau de contacts sans pareil à travers le port.
- **Ide Aloras** (humaine). Dirigeante de l'opéra/théâtre de Talbeth-Hav. Très grande et mondaine, elle porte toujours des coiffures et robes extravagantes. On la voit rarement au bras du même homme (ou de la même femme) deux soirs de suite.
- **Warin Lozas** (humain). Représentant du district. Beaucoup se plaignent que Warin fait les choses trop lentement depuis des années, et qu'il est trop vieux pour être efficace.

rares terres non cultivées de la région. Il est également à l'origine des jardins d'agrément implantés au nord du district, en limite du cimetière, et qui font sa fierté.

Garde nombreuse

La garde du district des terres est la plus nombreuse de la cité, mais son commandant parvient difficilement à la maintenir sous son contrôle. Les officiers de rues jouissent donc d'une grande liberté de décision. L'activité principale consiste à surveiller les résidences et les points de passage vers les autres districts. La corruption est courante mais, à petite échelle, on peut généralement faire confiance à la Garde des Terres pour faire respecter la loi.

District de la rive nord

Les pêcheurs

La rive nord constitue un autre quartier pauvre de la ville, pas aussi désespérant que la rive ensablée. Les riverains ont passé une bonne partie de leur jeunesse en mer et vivent encore aujourd'hui de la pêche. La zone méridionale de ce district se consacre ainsi essentiellement à l'industrie de la pêche à la baleine. Il arbore de larges docks et de nombreux entrepôts, ainsi que des ateliers de découpe et de transformation. On y parque les animaux exotiques acheminés de lointaines contrées destinés à être vendus. Ce commerce étroitement surveillé par la garde est lucratif, de nombreux bourgeois ou nobles suivant la mode de l'animal domestique exotique (singes, oiseaux et même de petits prédateurs). Toutefois, après l'incident tragique impliquant une araignée géante ayant échappée à la surveillance de son maître, le choix possible a été restreint (au grand profit des contrebandiers).

Bérard Ilmioran

La capitainerie est gérée par le consul du district, Bérard Ilmioran. Cette famille remplit cette fonction depuis plusieurs générations mais une autre, les Kanelaan, vise ce poste et multiplie les pressions pour l'obtenir (rumeurs, chantage et corruption sont de mise). Aussi, les relations entre ces deux clans sont tendues au point que certains craignent un conflit armé.

District des Hauteurs

Siège de pouvoir et de magie

On le considère comme le siège du pouvoir en ville, bien que le château du roi Khalidan, mitoyen, n'en fasse officiellement pas partie. Les habitants appartiennent à la classe moyenne, sont des petits nobles (ou servent une famille noble) ou sont impliqués dans l'Académie de magie (étudiant, enseignant, etc.). Cultivés et évitant le travail physique, ils préfèrent faire appel à des serviteurs ou à la magie pour effectuer les travaux difficiles et gérer les tâches quotidiennes.

Sécession ?

Depuis l'avènement de Khalidan, la foi dans le conseil des Sept– l'autorité représentative de Talbeth-Hav – a été ébranlée, et cette perte de confiance est assez évidente. En effet, certains des habitants militent et se que-

Le terrier

Le Terrier ne s'occupe pas des petites affaires des autres organisations criminelles de Talbeth-Hav, et ces dernières évitent soigneusement de lui manquer de respect. En exagérant, on pourrait même dire que le Coëre est le prévôt et le président du tribunal arbitral informel des milieux interlopes de Talbeth-Hav… Étant entendu qu'il n'est pas publiquement fréquentable, plutôt susceptible et n'hésite pas à user de la plus extrême des violences lorsque *« cela ne va pas… »*



rellent pour obtenir un décret d'autonomie. Autour des comptoirs, les discussions abordent de façon récurrente le sujet d'une sécession possible du district. De l'avis du reste de la cité, le district des Hauteurs finira par s'étouffer dans sa vanité, sa décadence et ses excès.

Warin Lozas

Le consul du district est Warin Lozas, un noble d'une vieille famille de Talbeth qui a beaucoup travaillé à la réconciliation des églises du Lindo et du Noir-sceau.

Garde en civile

Ici, aucun garde n'est visible. En réalité, elle ne patrouille pas ouvertement dans les rues, car les résidents n'aiment pas voir des soldats dans les lieux publics. Aussi, la garde effectue son service sous diverses couvertures (saltimbanque, marchand, voyageur, noble, etc.). Ce semblant d'absence joue des tours aux malfaiteurs nouvellement arrivés en ville. Par ailleurs, n'importe qui pouvant être un garde du district, les Hauteurs sont devenues l'un des quartiers les plus sûrs de Talbeth-Hav. C'est également le quartier des arts, la plupart des théâtres, clos ou à ciel ouvert, se situant entre ses murs.

L'île des Scorfuleux

Quartier chaud

À l'origine, cette île dans la rade de Talbeth-Hav accueillait les malades contagieux de la ville. Elle servait aussi de lieu de quarantaine pour les marins venant de lointaines contrées. La plupart d'entre eux n'étant pas malades, et la période d'observation fixée à 22 jours, de nombreux estaminets et lieux de distraction ont rapidement fleuri sur l'île, qui se divise aujourd'hui entre le grand bâtiment de la léproserie et son faubourg anarchique de maisons closes et de tavernes, bien plus vivant.

Au fil du temps, l'île est donc devenue le « *quartier chaud* » de la ville, ce qui arrangea bien les autorités et les « *biens pensants* » trop heureux de confiner le vice et la violence dans un endroit un peu éloigné.

Mafia

Bien que disposant officiellement d'une force de police logée dans une petite forteresse (et être mutés chez les scrofuleux n'a vraiment rien d'une promotion…), l'île est depuis longtemps sous la coupe du Terrier (voir **Les factions** page 235), qui y organise la vie quotidienne.

Son dirigeant, le Coëre, réside au vu et au su de toute la ville dans une dépendance abandonnée de la léproserie, transformée en une vaste demeure qui n'a rien à envier à celles des patriciens en termes de luxe.

Autogestion

De fait, l'île constitue un territoire à part, totalement autogéré et auto-régulé, qui dispose de son propre mode de fonctionnement et de ses propres us et coutumes. En théorie donc, se réfugier sur l'île permet à un délinquant d'échapper à la Loi. À condition évidemment que tel soit le souhait du Coëre, qui tient avant tout à sa tranquillité et à la neutralité des autorités à son égard…

Yago-Talb

Des flèches touchant le ciel, entourées de volées d'oiseaux blancs. C'est la première chose que voit le visiteur arrivant à Yago-Talb. Qu'il débarque sur les quais bruyants entre les galères royales ou qu'il franchisse les portes majestueuses avec les caravanes marchandes, le même sentiment de respect, d'émerveillement et de crainte s'empare à coup sûr de lui. Seuls les habitants les plus blasés de Yago-Talb restent insensibles devant la beauté et la folie de leur ville-palais.

Forteresse, palais, ville

Sur l'autre rive de l'estuaire du Serpent, la forteresse (Talb) de Yago fut le premier trophée de la conquête d'Alarien, qui en fit sa capitale et un symbole. Ce choix s'explique par sa position aisément défendable, un ravitaillement aisé par mer et par terre et, moins connu, l'existence d'un vaste réseau souterrain où sont abritées les archives royales et, selon les rumeurs, bien d'autres secrets. À moins de dix lieues de Talbeth-Hav, le poste avancé devenu ville fortifiée symbolise le pouvoir du roi, entouré d'une population dévouée à sa fonction.

Érigé sur un cap rocheux, le domaine du roi est en effet plus une cité qu'un château seigneurial, incomparable en termes de taille, de puissance et de magnificence dans tout le reste du Royaume. Yago-Talb remplit cependant la tâche qui lui est destinée : abriter le souverain d'Alarian, ses proches et son gouvernement. Mais à sa démesure.

Le palais-citadelle domine toute l'agglomération. Construit sur une assise de granit, le premier bâtiment érigé sous le règne de Mestzin est une forteresse massive, rappelant à tous la puissance du maître des lieux. Les bannières d'Alarian flottent au vent sur les mats dressés que, par jour d'orage, un balai d'éclairs illumine. Il s'agit du principal point de défense : des machines de guerre surveillent l'approche de chaque navire, de chaque convoi. Le roi possède des appartements derrière les murs épais de dix coudées, mais il réside rarement ici, préférant la douceur du palais aquatique. La Citadelle du Lion sert donc de casernement à la garde royale, de siège pour les conseils restreints (la salle des tapisseries) et les chefs de guerre (la salle des stratèges), de tribunal extraordinaire (la cour de haute justice), et permet au souverain d'étaler sa force devant les émissaires

Miranda « *Rossignol* »

Des airs d'adolescente avec ses taches de rousseur et sa natte longue, mais elle commande pourtant l'un des bateaux faisant régulièrement la traversée jusqu'à Talbeth-Hav. Elle a hérité de son père le navire et la patente de commerce, mais aussi un caractère bien trempé et la loyauté de ses douze hommes d'équipage expérimentés. Elle-même n'est fidèle qu'à l'argent. Elle utilise sa connaissance des rouages commerciaux de la cité et des grottes marines du cap pour offrir à ses clients un passage discret de certains colis ou message. Elle négocie ces affaires au « Homard Rouge », une taverne du port, mais c'est dans la discrète Maison des Délices que Miranda rencontre Tpessa lorsque celui-ci achète, fort cher, des informations. Quant à son surnom, il suffit de l'écouter chanter (certes, des chansons paillardes de marins, mais d'une si jolie voix…).



Ludovic

À peine trente ans et déjà une réputation de cuisinier d'exception. Deux de ses recettes sont régulièrement servies aux dîners du Conseil (le carpaccio des profondeurs et la tourte de yack façon orientale). Ajoutez un charme qui ne laisse pas de marbre les demoiselles et un ego démesuré, et vous obtenez un personnage des plus admirés (ou jalousés) de la ville. Pourtant, depuis quelques semaines, certains affirment que Ludovic a perdu la main. Ses assistants continuent d'alimenter les tables nobles de Yago-Talb, mais plus rien de nouveau ne sort de ses fourneaux. On ne le voit plus. Peut-être cela a-t-il un lien avec le départ de sa sœur, la timide et effacée Alua, au point que le chef ait perdu… quoi ?



étrangers qu'il veut impressionner (la salle dite du trône mesure cent pas de long et, entre ses murs austères et ses colonnes sculptées, déploie deux cents gardes royaux). Une arche de deux cent mères de long relie la citadelle au phare dressé sur une île voisine, siège de l'amirauté.

La force s'allie à la beauté dans le palais aquatique. Un ingénieux système permet d'irriguer de vastes jardins suspendus, harmonieux mélange de végétation et de bassins peuplés de carpes dorées. Fontaines, canaux, passerelles de fer et chemins pavés créent un labyrinthe de verdure, noyant les résidences du roi. Trente palais, du pavillon à l'édifice géant, se dressent ici, abritant la cour permanente et les seigneurs provinciaux en visite. Les gardes royaux, dans leurs uniformes blancs et or, sont partout. Le luxe de l'endroit est un hymne à la beauté des provinces et à leurs ressources. Quel que soit l'endroit d'Alarian d'où vient le visiteur, il apercevra un élément qui lui rappellera son origine. Un peu plus bas, les bâtiments administratifs étalent également l'opulence de Yago-Talb. La Maison du Conseil s'anime au rythme des réunions hebdomadaires et dresse son architecture désolée le reste du temps. Plus lugubre encore dans ce décor, la tour des Nations n'offre sa cacophonie, à l'image des rues de la cité soudain remplies de membres des cinq races, que lorsque ce groupe se réunit.

Moins visibles mais indispensables sont les serviteurs. C'est plus de douze mille personnes qui vivent à Yago-Talb. Les employés du palais, mais aussi tous les métiers nécessaires à la vie quotidienne. La cité ne produit aucune ressource, elle importe toutes les matières premières et nombre de produits exotiques pour son fonctionnement. Derrière les hauts remparts qui la coupent du reste des terres, d'excellents artisans alimentent les marchés des nobles et des bourgeois. La cuisine y est un art et quel chef ne se damnerait pas pour inventer une recette servie à la table du roi. La ville est le paradis des marchands influents, des courtisans intrigants et de tous ceux qui veulent être là où ça compte.

Il n'y a pas de « *pauvre* » à Yago-Talb. Du moins, aucun quartier ne leur est dédié. Mais chaque point de lumière jette son ombre. Le réseau d'égouts (et les souterrains antiques) recèlent bien des dangers dont les contrebandiers et les groupes d'enfants-voleurs sont les moindres.